

MIT VOLLVERSION  
Battle Isle 2 7,50

1/97

**Super  
Vollversion  
Battle Isle 2**

**7,50 DM**

deutsche Vollversion "Battle Isle 2"

**Mehr Spaß am Computer!**

B 12623 E

Januar 97

DM 7,50 / öS 60,-

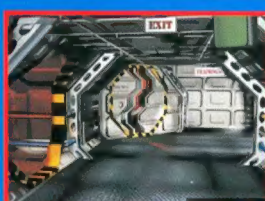
sfr 7,50 / hfl 7,50

Lit 8.800 / DR 1.400



4 394225 407505

01



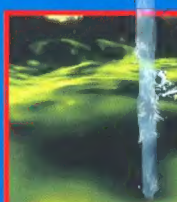
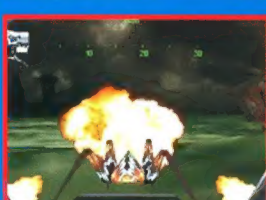
**+ 150 SEITEN  
AKTUELLE  
SPIELETESTS**

**Larry 7  
Tomb Raider  
NASCAR 2**

**Shattered Steel  
Discworld 2  
Hexagon Kartell  
Command & Conquer 2  
Bundesliga Manager 97  
Privateer 2**

**+ LÖSUNGSHILFEN**

**Online-Guide  
zu neuen  
MULTI-USER-GAMES**





## Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.



Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen. Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt für noch glattere S/W-Kanten. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell ent-

wickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen. Wann starten Sie in Richtung HP Händler? Tel.: **01 80/5 23 12 17**, Faxabrufservice:



**0 70 31/14 75 05** (Dokumenten-Nr.: -318) oder Internet: <http://www.hewlett-packard.de>

Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

**DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.**



## COUNTDOWN

**10...** Die Idee lag förmlich in der Luft: Statt der üblichen Begleit-CD mit dem üblichen Demo- und Shareware-Füllstoff für die Festplatte mal ein Magazin mit einem Vollprogramm. Möglichst mit einem absoluten Top-Titel zu einem absolut konkurrenzlosen Preis.

**9...** Grenzenlose Begeisterung bei allen Beteiligten. Genau das ist es, was am Markt fehlt! Wenn jetzt noch Redaktion und Layout stimmen, ist der Hit perfekt. Doch auch Skepsis macht sich breit: Ist das überhaupt realisierbar und vor allem finanzierbar?

**8...** Heftiges Kopfzerbrechen, fieberhafte Kalkulationen: Jeden Monat müssen absolut hochklassige Lizenzen für das Spiel zur Verfügung stehen, das Heft sollte mehr Umfang als bisher haben und nur noch die Hälfte kosten. Wo hält Kolumbus sein Ei versteckt?



**7...** Wie muß, wo kann eingespart werden, um dieses Angebot an den Kiosk zu bringen? Was ist zu tun, damit es an den Leser gelangt? Auch Werbung muß also sein, sie darf jedoch nicht auf Kosten der Produktqualität gehen. Noch mehr Kopfzerbrechen.

**6...** Drastische Maßnahmen werden beschlossen: Wenn sämtliche anderen Magazine des Hauses (AMIGA JOKER, ONLINE KOMPAKT, INSIDER) eingestellt und die Ressourcen umgeschichtet würden, könnte es klappen. Also alles auf eine Karte – gottlob ist's der Joker.



**5...** Hektische Wochen: Es werden Verträge geschlossen (Druckerei), Lizenzen erworben (Blue Byte) und zähe Verhandlungen geführt (Bank). Dazu kommt noch der Umzug in neue Büros. Die Redaktion arbeitet unterdessen an einem neuen Konzept.

**4...** Langsam bekommt die Sache ein Gesicht: Aus Leserwünschen und Brainstorming-Sessions kristallisiert sich eine inhaltliche Konzeption heraus, die Information, Unterhaltung und Aktualität in optimaler Form vereint. Dazu kommt der Megahit „Battle Isle 2“.

**3...** Auch TV-

Spots, Radiowerbung und Printanzeigen sind inzwischen gebucht bzw. produziert worden, immerhin wird das Heft in einer Auflage von 250.000 Exemplaren



erscheinen. Bei Bayer überlegt man vermutlich, mich zum Aspirin-Junkie des Jahres zu ernennen.

**2...** Der Redaktionsschluß steht vor der Türe, alle sind müde, aber glücklich: Interviewpartner und „Larry“-Papa Al Lowe war sehr sympathisch, und die Troubles um den bugverseuchten „Bundi 97“ sind gegessen. Das Warten auf den Erscheinungstermin beginnt.

**1...** Soeben sind die letzten Seiten in Druck gegangen, hier wird bereits mit Hochdruck an der kommenden Ausgabe gearbeitet. Jetzt liegt es auch an Ihnen, liebe Leser: Halten Sie mit konstruktiver Kritik und Anregungen nicht hinter dem Berg!

**START:** Mir bleibt nur noch, Ihnen viel Spaß mit PC JOKER HEFT & SPIEL zu wünschen. Möge Ihnen der strategische Meilenstein „Battle Isle 2“ viele unterhaltsame Stunden bescheren, möge Ihnen der Lese- stoff zusagen, mögen Sie schöne Weihnachten verbringen!

Ihr Michael Labiner

## O-TON:

*„Battle Isle wäre ein Hammer!“*  
Richard Löwenstein, Chefredakteur

*„Wenn Sie Nägel mit Köpfen machen wollen, kommt nur Fernsehwerbung in Frage.“*  
Hans-Jürgen Hawly, VPM Nationalvertrieb

*„Warum nicht gleich so?“*  
York von Heimbürg, IDG

*„Wir brauchen mehr Sicherheiten!“*  
Herbert Schäffer, Bayerische Vereinsbank

*„Das Bessere ist des Guten ärgster Feind.“*  
Volksmund

# PC Joker Inhalt



## PREVIEWS

Erste Informationen in Wort und Bild zu sage und schreibe 27 kommenden Spielen, darunter Highlights wie **Dragon Lore II**, **Return to Krondor** oder **Pitfall 3D**. Dazu jede Menge **News** und ein **Messebericht**, das ist unser neu gestalteter „Hot Spot“ auf den  
Seiten 12 bis 32

## Hot Spot

News	12
<b>Messe</b>	
Frankfurter Buchmesse 96	16
<b>Previews</b>	
Alive – Behind the Moon	32
Atlantis	26
Betrayal in Antara	19
Bot Soccer	32
Carmageddon	25
Destruction Derby 2	25
Dragon Lore II	26
Dragonheart	32
Flux	30
Formel 1	25
Have a N.I.C.E. Day	24
Hyperblade	32
Monster Truck Rally	25
Nitrox	25
Pitfall 3D	32
POD	25
Power F1	24
Presto	30
Reloaded	32
Return to Krondor	18
Riverworld	26
Sega Rally	25
Space Bunnies must die!	30
Street Racer	25
Supersonic Racers	25
Takeru – Letter of the Law	22
WipEout 2097	25

Titel in rot = Titelstory



## ONLINE-GUIDE

Ab sofort informieren wir Sie auf gesondert gestalteten Seiten regelmäßig über die interessantesten **Multi-User-Games** und **Hersteller-Sites** im Netz. Surfen Sie doch einfach mal auf die  
Seiten 116 bis 123

## Rubriken

Abo Service	29
<b>Begleit-CD</b>	
<b>Battle Isle 2</b>	8
Charts	113
Comic	112
Editorial	3
Gewinner	136
Impressum	137
Inserenten	139
Interna aus der Redaktion	6
Joker Shop	144
Kleinanzeigen	146
Leserbriefe	140
Leserhebung	114
Lösungsindex	136
Testindex	138
<b>Top Tip</b>	
Warcraft II – Exklusiv-Edition	110
Update Service	111
Vorschau	150

## Online Guide

### Hersteller-Sites

Blue Byte	123
Bomco	122
Eidos Interactive	123
Electronic Arts	122
MicroProse	123
Sierra On-Line	122
Software 2000	122
Virgin Interactive Entertainment	122
<b>Multi-User-Spiele</b>	
3D Murder Mystery	118
Forest Fire!	116
Gemstone: Dragon Realms	116
Jurassic Park – The Ride	118
Meridian 59	120
Sol	117
Tales from the Vault	116
WWWalker	118
Zoloft	117





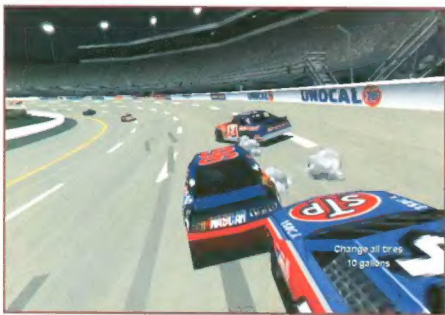
## ABENTEUER & ACTION

Zu den Highlights in dieser Ausgabe zählt mit Sicherheit der Test von **Leisure Suit Larry 7**, zu dem wir auch ein Interview mit Al Lowe, Sierras Stardesigner veröffentlichten. Nicht minder lustig ist **Discworld 2**. Und wer Adventures am liebsten mit Action verknüpft sieht, der sollte sich mal das phantastische **Tomb Raider** ansehen! Seiten 34, 40 und 46



## STRATEGIE & SIMULATION

Ob Sie nun mit der Heli-Simulation **Das Hexagon Kartell** in die Luft gehen oder mit **Privateer 2** ins All aufbrechen wollen, hier finden Sie die passenden Tests. Das gilt natürlich ebenso für strategische Neuheiten wie **Heroes of Might & Magic 2** oder **Command & Conquer 2**. Seiten 56, 66, 94 und 98



## SPORT & MORD

Mörderisch hart geht es auf den Strecken von **NASCAR 2** zu, auf dem Eis von **NHL 97** toben mörderische Kämpfe, und wegen der Bugs in der ersten Verkaufsversion des **Bundesliga Manager 97** braucht man keinen (Selbst-) Mord begehen. Schließlich gib's ja die Tests auf den Seiten 38, 62 und 70

# Spieletests

### ABENTEUER

Deus .....	68
Die fünfte Dimension .....	106
<b>Discworld 2</b> .....	<b>40</b>
Fable .....	106
Hariboy's Quest .....	107
<b>Leisure Suit Larry 7</b> .....	<b>34</b>
(inkl. Interview mit Al Lowe)	
Mummy - Tomb of the Pharaoh .....	107
Net:Zone .....	106
Nine .....	106
Orion Burger .....	102
Rendezvous im Weltraum .....	84
(inkl. Interview mit Gentry Lee)	
Sherlock Holmes II .....	74
The Mutation of J.B. ....	107
Toonstruck .....	80

### ACTION

Alien Trilogy .....	52
Bubble Bobble & Rainbow Islands .....	109
Krazy Ivan .....	90
<b>Shattered Steel</b> .....	<b>91</b>
Surface Tension .....	109
SWIV 3D .....	82
<b>Tomb Raider</b> .....	<b>46</b>

### GENRE-MIX

<b>Privateer 2</b> .....	<b>94</b>
Realms of the Haunting .....	44
Star Control 3 .....	109
Star Quest I .....	109

### SIMULATION

<b>Das Hexagon Kartell</b> .....	<b>66</b>
Destiny .....	78
Pinball Construction Kit .....	104

### SPORT

3DO Games - Decathlon .....	108
<b>Bundesliga Manager 97</b> .....	<b>62</b>
Daytona USA .....	54
Madden NFL 97 .....	108
Microsoft Fußball .....	108
Monster Truck Madness .....	108
<b>NASCAR 2</b> .....	<b>38</b>
NHL 97 .....	70

### STRATEGIE

<b>Command &amp; Conquer 2</b> .....	<b>56</b>
Deadly Games .....	92
Heroes of Might & Magic 2 .....	98
War Wind .....	86

# Lösungshilfen

Crusader 2 .....	131
Die Fugger 2 .....	133
Elisabeth I .....	131
Lemmings Paintball .....	131
Lighthouse .....	124
Radix .....	132
Rayman .....	132
Schleichfahrt .....	133
Time Commando .....	132
Virtua Fighter .....	132



## NEU IM HEFT

Von der Anrede (Sie statt Du) über das Layout (verbesserte Querlesbarkeit) bis hin zu Umfang und Struktur hat sich mit dieser Ausgabe ja einiges am Heft geändert – hier die wichtigsten Neuerungen.

### NEU hinzugekommen

32 Seiten Umfang  
Kurzreviews  
Kurztests  
Online-Guide  
Tester-Meinungen  
Vollversion auf Begleit-CD

### NEU gestaltet

Cover  
Erscheinungstermin  
Heftstruktur  
Interviews  
Layout  
Lösungsteil

### NEU gelöst

Grafik Competition eingestellt  
Joker Imperium eingestellt  
PD-Perlen sporadisch  
Smalltalk aufgeteilt  
Stromausfall eingestellt  
Verbesserte Papierqualität

## SPIELEWELLE

Es kam mal wieder alles zusammen: Einerseits haben wir im Zuge der Neugestaltungen den Erscheinungstermin um knapp zwei Wochen vorverlegt (wodurch die Heftfolge 12/96 unter den Tisch fiel), andererseits überrollten uns dieses Jahr zur Vorweihnachtszeit ungeahnt viele Neuerscheinungen. Im Ergebnis mußte **Teil 2 des Specials** zu „**Adventures am PC**“ auf die nächste Ausgabe verschoben werden. Kein Beinbruch, wenn dafür so viele tolle Tests im Heft sind wie diesmal!

## UMZUG

Apropos alles zusammenkommen: Da wir zudem noch mit Sack und Pack in neue Büros umgezogen sind, mußte die Redaktion rund zwei Wochen lang quasi aus dem Karton leben –



was uns die Arbeit natürlich nicht unbedingt erleichtert hat. Inzwischen sind aber alle Telefonapparate angeschlossen, alle zu Bruch gegangenen Hardwareteile ersetzt und somit alle wieder glücklich. Hier unsere neue Anschrift:

**Joker Verlag**  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
Tel. Verwaltung: 08106/89 96 01  
Tel. Redaktion: 08106/89 96 02 - 3  
Fax: 08106/89 96 07



## GUTE NACHRICHTEN FÜR ABONNENTEN

PC JOKER HEFT & SPIEL im Abo zu beziehen, ist immer eine gute Idee: Wo sonst erhält man (mindestens) ein Dutzend starke Spiele und rund 1.800 brandaktuelle Testseiten für nur 75,- DM – aufgeteilt in nunmehr zwölf Lieferungen pro Jahr?! Davon profitieren auch und insbesondere treue Altabonnenten, da wir deren Restguthaben bei der Umschreibung wo es nur geht in ihrem Sinne aufrunden werden. Wer also beispielsweise bisher den PC Joker ohne Begleit-CD bestellt hatte, bekommt die einst mit 63,- DM bezahlten zehn Ausgaben jetzt samt Vollversion und mehr Seiten – und damit **einige Märker geschenkt**. Ähnliches gilt für einen Großteil der Abonnenten der einstigen Total-Version für 14,80 DM bzw. 12,80 DM. Selbstverständlich informieren wir alle Abonnenten einzeln; wer darüber hinaus noch Fragen hat, der wende sich bitte an unsere Abo-Fee:

**Petra Laubenberg, Tel.: 08106/89 96 01**

## GASTTESTERIN

Treue Altleser kennen sie aus zahlreichen Essays und eigenen Rubriken („Girl-Seite“, „Seitenhiebe“, „Überhaupt & Außer-dem“), doch in jüngster Zeit ist es ein wenig still geworden um unsere hübsche Herausgebergattin **Brigitta Labiner**. Das mußte sich wieder ändern, wie uns in vielerlei Zuschriften mitgeteilt wurde. Also haben wir die 28jährige mit der ständig wechselnden Haartracht vom Frisör losgeeeist und quasi als Gast-tester-in verpflichtet. Kurzum, zukünftig werden Sie Brigitta des öfteren auf den Test-seiten begegnen, wo sie in Meinungsboxen ihre stets weibliche und oft erfrischend unbefangene Ansicht zu solchen Programmen kundtut, die sie selbst privat mehr oder weniger gerne gespielt hat.





4 7 9 0 • M • A 4 2 3 4

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

**M.A.X.**

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ;  
EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS 6

OXYGEN 65% OPD

LANDMASS: 63%

H<sup>2</sup>O: 37%

MINERALS: 58%

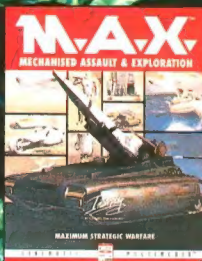
„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHIEDET SICH M.A.X. GRUNDLEGENDE VOM BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS UGA-GRAFIK LÄNGST NICHT

MEHR ZUM STAND DER KUNST GEHÖRT.“  
HARALD WAGNER, PC GAMES  
„M.A.X. LIEFERT DIE INTENSIVSTEN COM-  
PUTERGEGERN UND EXTREM HOHE LANGZEIT-  
MOTIVATION DURCH MASSIGE OPTIONEN.  
EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS.“  
ALEX  
GELTENPOTH, PC ACTION

**DAS STRATEGIESPIEL DER  
NÄCHSTEN GENERATION**

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM



DISTRIBUTION BY

**Acclaim**  
Entertainment GmbH

# ★★ BATTLE ISLE 2 ★★



Zum Vergleich von links nach rechts: Battle Isle 1, 2 und 3

## DIE BATTLE ISLE SAGA

Mit weltweit über 360.000 verkauften Exemplaren gehören die futuristischen Inselkriege aus der Mülheimer Softwareschmiede Blue Byte zu den erfolgreichsten Spielen deutscher Produktion: 1991 erschien mit „Battle Isle“ der erste Teil, dessen ungeheure Popularität (die Fachpresse prämierte die sagenhaft durchdachte Handhabung und das schier geniale Spielprinzip mit Höchstnoten um die 90 Prozent) in den folgenden Jahren zwei Datendisketten und den im ersten Weltkrieg angesiedelten Ableger „Historyline“ hervorbrachte. 1994 folgte mit „Battle Isle 2“ der verbesserte, absolute ausgereifte und vielfach preisgekrönte Nachfolger, den wir Ihnen mit dieser Ausgabe als deutschsprachige Vollversion inklusive Online-Handbuch überreichen – der ursprüngliche Ladenpreis betrug rund 120,- DM. Letztes Jahr erschien schließlich „Battle Isle 3“, doch konnte der vorläufige Abschluß der Reihe aufgrund einiger Schwächen im Design den Erfolg seiner Vorgänger nicht ganz wiederholen.

## DAS SPIELPRINZIP

Die taktisch ausgefeilteste Konfliktsimulation basiert auf dem nur auf der japanischen NEC-Konsole PC Engine erschienenen Bestseller „Nectaris“. Auch hier muß der Solospieler in einer aus 24 Einzelmissionen bestehenden Kampagne den Sieg über maximal fünf vom Rechner betreute Armeen erzielen; darüber hinaus stehen fünf für bis zu sieben Spieler geeignete Multiplayer-Aufträge zur Verfügung. Hier wie dort verschiebt man mit einer genial bedienbaren Maus seine aus bis zu 54 futuristischen Truppengattungen (Panzer, Flugzeuge, Schiffe etc.) bestehende Armee über eine von oben gezeigte Landkarte, um den Feind per Klick unter Feuer zu nehmen – die Kämpfe selbst werden in hübsch gerenderten 3D-Animationen gezeigt. Es gewinnt, wem es gelingt, innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl gegnerische Städte einzunehmen oder verbündete Truppen vor dem Feind zu beschützen. Für mehrere menschliche Teilnehmer sind dabei diverse Spielmodi (Allianzen etc.) verfügbar.



Strategie à la Carte



Eine der übrigens auch abschaltbaren 3D-Kampfsequenzen



Einige der 54 Waffengattungen der Zukunft

## DIE LEVELCODES

Als kleinen Sonderservice für ungeduldige Strategen veröffentlichen wir hier sämtliche Paßwörter zur direkten Levelanwahl – wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte jedoch nur im Notfall darauf zurückgreifen.

### Paßwörter für Solospieler:

AMPORGE  
JOGRWAI  
GEGIDOS  
WABODAE  
BUFASWE  
GEHAUWA  
OLARIBU  
FITORGE  
DAFATWA  
WABIKDO

GEEUSAT  
KAIMAWA  
SIETIBU  
GEDEROM  
ULUARGE  
ABUNDWA  
LANADGE  
WAFFELF  
BUSALUG  
GEUEFUZU

### Zwei-Spieler-Codes

YETUDWA  
WAGOPAY  
ZAFLUGE  
SKATZWA  
YETUDWA

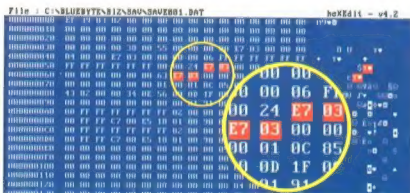






## WEITERE SCHUMMELEIEN

Falls man einige Missionen als zu schwer empfindet, können mit einem Hex-Editor entsprechende Änderungen in den Spielstanddateien vorgenommen werden. Dazu setzt man einfach in der Zeile 50 das 9. und 10. Byte und in der Zeile 60 die Bytes 7 und 8 jeweils auf den Wert E7 03. Zudem lassen sich sämtliche Missionen im Trainingsmodus spielen, indem diese Option im Hauptmenü des Spiels angewählt wird. Das hat den Vorzug, mit unlimitierter Munition sowie auf von Anfang an komplett einsehbaren Schlachtfeldern taktieren zu können. Damit der Sieg dabei dennoch gewertet wird, muß man kurz vor Schluß der jeweiligen Mission wieder auf die Standardeinstellung zurückschalten – andernfalls wäre man nicht für den nächsten Level qualifiziert. Auch hier gilt freilich: Wer betrügt, betrügt sich selbst um den Spaß.



So müssen die abgeänderten Werte im Hex-Editor aussehen

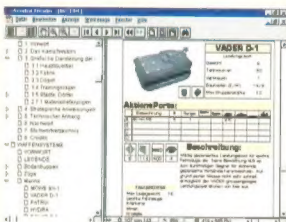


Eine voll einsehbare Karte aus dem Trainingsmodus

## DAS ONLINE-HANDBUCH

Um das Online-Manual von Battle Isle einzusehen, muß (sofern noch nicht vorhanden) zunächst das auf der CD befindliche Textprogramm Acrobat-Reader durch einen Doppelklick auf die Datei „acrcoread.exe“ installiert werden. Nach einem Neustart klickt man nun auf der CD im Unterverzeichnis „manuals“ die Datei „bi2.pdf“ an. Dadurch wird der Acrobat-Reader automatisch gestartet, und man kann sich das Handbuch, die Waffensysteme und die Referenzkarte direkt am Bildschirm ansehen oder ausdrucken.

Praktisch: das komplette Handbuch am Screen



## DER PATCH

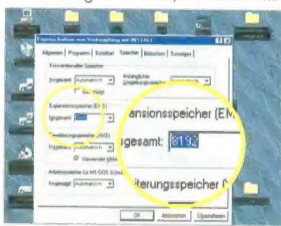
Im separaten Unterverzeichnis „update“ befindet sich mit der Datei „battle.exe“ eine neuere und um kleinere Fehler bereinigte Version der Startdatei von Battle Isle 2. Diese kopiert man nach der Installation des Spiels in den entsprechenden Ordner und startet sie durch einen Doppelklick. Die Datei überschreibt nun einige Daten; danach wird Battle Isle 2 wie gewohnt durch das Anklicken der Datei „bi2.bat“ gestartet.

## INSTALLATION UNTER MS-DOS

Besitzer älterer Betriebssysteme wie MS-DOS 6.0 oder 6.2 wechseln auf ihr CD-ROM Drive (üblicherweise „D“), geben dort „install“ ein und folgen den Anweisungen am Bildschirm. Zu beachten ist, daß Battle Isle 2 zumindest 2,3 MB EMS-Speicher und 580 KB Grundspeicher benötigt. Sollte diese Speichermenge nicht vorhanden sein, startet man unter MS-DOS 6.0/6.2 den „memmaker“, indem man das Wort „memmaker“ eintippt, mit „return“ bestätigt und danach die Frage „soll EMS-Speicher benutzt werden“ mit ja beantwortet.

## INSTALLATION UNTER WINDOWS 95

Obzwar Battle Isle 2 ein DOS-Programm ist, kann es in den allermeisten Fällen direkt über Win 95 installiert und gestartet werden: Zunächst wird im Stammverzeichnis der CD die Datei „install.exe“ angeklickt, daraufhin erfolgt die automatische Installation. Zum Programmstart wird dann in dem neu erstellten Ordner (der Standardordner ist C:\bluebyte\bi2) die Datei „bi2.bat“ angeklickt. Führt dies nicht zum Erfolg, dann vermutlich deshalb, weil Win 95 nicht genügend Grundspeicher bzw. EMS-Speicher zur Verfügung gestellt hat. In diesem Fall verfährt man wie folgt: Im neu erstellten Ordner auf der Festplatte wird die Datei „bi2.bat“ mit der rechten Maustaste angeklickt. Es öffnet sich ein graues Menü, dort klickt man auf die unterste Zeile „Eigenschaften“. Im nun geöffneten Ordner „Eigenschaften von Bi2.bat“ klickt man die Option „Speicher“ an. Dort stellt man die Zeile „Expansionsspeicher EMS“ auf die Zahl 8192 ein (je nach Rechnerausstattung können auch andere/höhere Werte eingegeben werden), schließt das Menü und startet Battle Isle 2 durch einen Doppelklick auf das File „bi2.bat“.



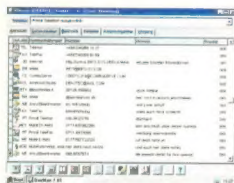
Ganz simpel: das Einstellen des Expansionsspeichers unter Win 95

Sollten darüber hinaus noch speziellere Probleme auftauchen, so konsultieren Sie bitte die Hilfsdateien „hilfe.txt“ oder „hilfe.wri“ auf der CD – wir haben uns hier bemüht, sämtliche Sonderkonfigurationen zu berücksichtigen. Fragen zur Installation und zum Spiel selbst werden zudem von unserer Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 Uhr und 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 08106-89 96 02 - 3 beantwortet.

## BONUS: DOCMAN

Als kleine Dreingabe finden Sie im Unterverzeichnis „startup“ eine Demoversion der leistungsfähigen Organisationssoftware „DocMan“ von Dekotec. Diese bietet (nur) unter Win 95 die Möglichkeit, insgesamt 50 Adressen sowie 100 Dokumente einzugeben, zu bearbeiten und auszudrucken. Sie wird direkt unter Win 95 installiert, indem man auf die CD wechselt, dort das Verzeichnis „startup“ anklickt und die Datei „startup.exe“ durch einen Doppelklick startet – alles weitere folgt automatisch unter Hinzuziehung von Bildschirmangelegenheiten.

Der Bonus-Organisator: DocMan



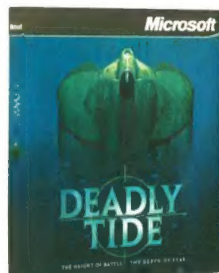
# Unverkennbar.

Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.



## Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt ihr zu mehreren spielen, mit jedem, überall und immer.



**Deadly Tide™** Microsoft  
• Ein intensiver, grenzenloser Unterwasserkampf gegen Außerirdische, die den Planeten in der unheimlichen Welt des Abgrunds versinken lassen wollen

## Wo

Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games for Microsoft® Windows® 95.

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

## Eins der heißesten



**Bug! Sega PC**  
• Original Jump 'n Run-Spiel mit einem Labyrinth von Pfaden vor bahnbrechendem 3D-Multiscroll-Hintergrund



**Virtua Fighter™ PC**  
Sega PC  
• Dieses Arcade-Kampfsportspiel auf Polygonalbasis führt euch in eine phantastische 3D-Welt



**Super EF2000®**  
Ocean  
• Anerkannt als "ein sehr realistischer Flugsimulator" entwickelt von digital Image Design, dem authentischen Namen für Flugsimulation



**Guts 'n' Garters®**  
Ocean  
• Eine seltene Kombination aus Strategie, Intuition und guter alter Feuerkraft

EXTREMELY FL

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

e

©



**SideWinder™ game pad**  
Microsoft  
• Die Power programmierbare  
• Mit dem SideWinder™ Game Pad  
• Hier können gleichzeitig  
• Spielen zu können

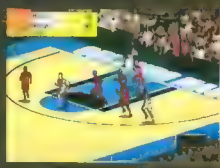
**SideWinder™ 3D Pro**  
Microsoft  
• Das digitale Joystick  
• Analoges  
• Joystick

**Flight Simulator™**  
Microsoft  
• Realistischer  
• Nach dem Fliegen  
• Methode, die  
• und dem  
• Piloten zu erleben



**Monster Truck Madness™**  
Microsoft  
• Der radikalste  
• Die wilden  
• Motorsports  
• Autos zur Seite

**NBA® Full Court Press™**  
Microsoft  
• Dieses Basketballspiel  
• führt die  
• intensiv an, das  
• Schweiß tropft



**MechWarrior™ 2: Mercenaries™**  
Activision  
• Die volle  
• Mechaniken  
• Klicke



**Hyperblade™**  
Activision  
• Erlebt in  
• der  
• der  
• Skating, kombiniert  
• harten Kampfmanöver



**Lord of the Rings II™**  
Siege  
• Ein  
• der  
• der  
• der



**War Wind™** Hindscape  
• Eine  
• der  
• der  
• der



**Rama™** Sierra  
• Das  
• der  
• der  
• der

**Destruction Derby™ II**  
Psygnosis  
• Der  
• der  
• der  
• der



**DiscWorld™ II: Missing Presumed...!?**  
Psygnosis  
• Der  
• der  
• der  
• der



**Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.**

Microsoft, Sierra, Activision, Ocean, Sega PC, Psygnosis, Mindscape sind Marken der jeweiligen Hersteller. Die  
DiscWorld II: Missing Presumed...!? ist ein Produkt von Psygnosis. Die  
Destruction Derby II ist ein Produkt von Psygnosis. Die  
Hyperblade ist ein Produkt von Activision. Die  
Lord of the Rings II: Siege ist ein Produkt von Sierra. Die  
MechaWarrior 2: Mercenaries ist ein Produkt von Activision. Die  
NBA Full Court Press ist ein Produkt von Microsoft. Die  
Rama ist ein Produkt von Sierra. Die  
SideWinder 3D Pro ist ein Produkt von Microsoft. Die  
SideWinder Game Pad ist ein Produkt von Microsoft. Die  
War Wind ist ein Produkt von Hindscape. Die  
Azrael's Tear ist ein Produkt von Mindscape.

## PREISBRECHER

Die renommierten Verkaufszahlenermittler von **Media Control** stellten vergangenen Herbst ihre im Auftrag des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) herausgegebenen **CD-ROM-Charts** um, weil sie keine Produkte mit einem Verkaufspreis unter 50,- DM mehr in ihren Listen sehen wollten. Das rief prompt die 49,90 DM-Company **TopWare** („D-Info“) auf den Plan, deren Sortiment damit komplett durch den Raster fiel: Inzwischen erwirkte die prozeßgestählte Firma eine einstweilige Verfügung des Landgerichts Hamburg, wonach solche oder andere Filter nicht mehr zulässig sind.



## EINZELHANDELSPROBLEMATIK

Darf man sogenannte **OEM-Software** (Original Equipment Manufacturer), also für den Verkauf mit der Hardware bestimmte Programme, auch einzeln an den Kunden bringen? Natürlich nicht, wie das Landgericht Berlin kürzlich festgestellt hat. Daher wurde ein Berliner Händler, der den Aufdruck „Darf nur mit einem neuen PC vertrieben werden“ auf Microsoft-Produkten mißachtet hatte, nun in der zweiten Instanz zur Zahlung von Schadensersatz verdonnert. Zukünftig kann dieses sogenannte „Unbundling“ darüber hinaus mit einem Ordnungsgeld von bis zu 500.000,- DM geahndet werden.



Virgin-Chef Christian Gloe

## ELEFANTENHOCHZEIT

Der Konzentrationsprozeß in der Softwarebranche schreitet forsch voran. So wurden jüngst auch die englischen Jungfern von **Virgin** in den US-Konzern **Viacom** integriert. Damit hat sich der Welt viertgrößter Medienkonzern nach Companies wie Paramount, MTV oder dem Markt & Technik-Verlag ein weiteres traditionsreiches Unternehmen einverleibt. Mit der Folge, daß sämtliche Viacom-Softwaretitel künftig in Deutschland von Virgin/Avalon vermarktet werden.

## BASTELSTUNDE

Ungewöhnliche Designideen gab es in Digitalien ja schon des öfteren, aber dieser Einfall von **SOS-Music** ist einzigartig: Bei Fischertechnik ist nun ein Pentium-PC als Bausatz aus 392 schwarz/roten Einzelteilen erhältlich.



Zum Preis von 3.222,- DM plus Versandkosten kann beim Senftenberger Hardwarevertrieb der „Alphaville 2001“ geordert werden. Der Rechner im Fischertechnik-Design wird mit allen erforderlichen Elementen (Intel-Chip, 16 MB RAM, 16 MB-Soundkarte, 8 x CD-ROM etc.) geliefert und muß bzw. darf dann selbst zusammengepfriemelt werden. Der Beitrag des Spielwarenherstellers beschränkt sich dabei freilich auf das Gehäuse, so daß auch digital unerfahrene Bastler einen funktionstüchtigen Computer zimmern können. Wer hier die Weihnachtsidee wittert, der wende sich an: **SOS-Music, Spremberger Str. 4, 01968 Senftenberg, Tel.: 03573 - 79 84 60.**

## SPIELTRIEB

Unter dem Slogan „Hot for Windows 95“ und in Zusammenarbeit mit namhaften Spieleherstellern wie Activision, Mindscape, Psygnosis und Sierra startet **Microsoft** diesen Winter eine europaweite **Werbekampagne** rund um Spitzentitel wie „MechWarrior 2: Mercenaries“, „War Wind“ oder „Rendezvous im Weltraum“. Die Gates-Company hatte ja in letzter Zeit einige Games in eigener Regie veröffentlicht (u.a. „Monster Truck Madness“ bzw. „Microsoft Fußball“, Tests in dieser Ausgabe), konnte bislang aber keine echten A-Titel plazieren. Weitere Infos zur verspielten MS-Offensive gibt es im Internet unter der Adresse <http://www.microsoft.com/europe/hot>



## MAC IS BACK

Der Anfang des Jahres ins Trudeln geratene Branchengigant **Apple Computer Inc.** konnte im dritten Quartal 96 einen Umsatz von 2,3 Mrd. Dollar erzielen, was gegenüber dem vorangegangenen Vierteljahr eine Steigerung um etwa 150 Millionen ergibt. Auch der Gewinn liegt mit 25 Millionen Dollar jetzt **wieder im grünen Bereich**, während die operativen Kosten von 519 Millionen auf 505 Millionen gesenkt werden konnten.



## WEIHNACHTS-TIPS VON BOMICO

Die **Bomico-Hotline** bleibt in diesem Jahr trotz der Weihnachtsfeiertage bis zum letzten Drücker besetzt. Am Heiligabend wird man unter der Rufnummer **06107/94 51 45** von 15.00 bis 18.00 Uhr und am 27.12. bzw. 30.12. sogar von 10.00 bis 19.00 Uhr Fragen zu aktuellen Bomico-Titeln (also alles von Sierra, Ocean etc.) beantworten. Momentan wird das Team speziell auf die kommenden Weihnachtsrennen eingestimmt – damit Probleme bei der Installation gleich unter dem Christbaum beseitigt werden können.



## SPIELEN AM NOTEBOOK

Wer über die Feiertage in Urlaub fährt, aber dennoch nicht auf das Spielen am Computer verzichten mag, könnte sich für die **GameCard II** der Firma CompuMan interessieren: Am PCMCIA-Port eines Notebooks geparkt, finden beliebige Joysticks, Pads und Eingabegeräte mit 15 Pin-

Stecker Anschluß – auch zwei davon, sofern nur je ein Paar Feuerknöpfe benötigt wird. Leider will der Fachhandel stolze 179,- DM für das Gerät haben, wenn auch in einem „Weihnachtspaket“ zusammen mit der ordentlichen Polygon-Prügelei „FX Fighter“



## ANSCHLUSS GEFUNDEN

Als Fachmagazin für Lifestyle und Lebenswandel können wir die erste **private Telefon-Auskunft** auf keinen Fall unter den Tisch fallen lassen: Statt der bei der Telekom üblichen 60 Pfennig für zwei Auskünfte kassiert das Tele-Info-Team unter der Nummer **0190/91 23 45** pro Gesprächsminute 1,20 DM – verrät dafür aber auch beliebig viele Namen und Rufnummern. Hier lassen sich auch ganz gezielt Branchen und Adressen in Erfahrung bringen, und bei Dauergebrauch gibt's einen Preisrabatt.



## LECKERER STEUERKNOCHEN

Gut gerüstet für schnelle Rasereien, niedliche Jump & Run und ähnliche Actionherausforderungen ist man mit Saitek's neuem **Megapad XII MX-631M**. Hinter dem langen Namen verbirgt sich ein handliches Stück Plastik mit Mikroschaltern unter den sechs wahlweise automatisch feuernenden Buttons. Gut gefallen hat uns die lange Anschlusskordel und der Preis von nur 35,- DM im Fachhandel.



## KURSVERFALL IM INTERNET

Der Börsengang des digitalen Lifestylemagazins **Wired** (quasi Amerikas Zentralorgan der Online-Revolution) scheint vorerst geplatzt: Nachdem im Internet tätige Firmen wie Netscape an der US-Börse ihren Wert zeitweise vervielfachen konnten, planten die Macher des Blattes den Gang an die Wall Street – mußten mangels williger Aktienanleger nun aber einen Rückzieher machen. Ob es daran liegt, daß die Broker das Potential des Online-Booms mittlerweile weitaus realistischer einschätzen also noch vor einem Jahr? Oder daran, daß keine auch nur halb so aufwendige Werbekampagne gezündet wurde wie beim Börsengang der Telekom? Obwohl der in den USA ja auch nicht annähernd so erfolgreich verläuft wie hierzulande.

## MIT BUNDI IM BUNDE

Eine Stellungnahme zu den vielen Bugs in den ersten Verkaufsexemplaren des **Bundesliga Manager 97** sandte uns Software 2000 kurz vor Redaktionsschluß per Fax zu: „...versehentlich ist das falsche Master zum Duplizieren ans Preßwerk geschickt worden“. Aha, mag man da folgern, dann muß ja bereits eine korrekt funktionierende Version existieren. Ein kurzer Anruf beim Hersteller zwecks Bestellung derselben wurde Mitte November (also gut eine Woche nach Verkaufsstart der fehlerhaften Fassung) jedoch abschlägig beschieden.

### NEUE HARDWARE

Bei Modems etabliert sich momentan gerade eine Übertragungsrate von 33.660 bps als Standard, und die sonst eher Schachspielern bekannten Mephistos von Hegener & Glaser sind neuerdings in das Joystick-Geschäft eingestiegen.

Zunächst einmal sei in diesem Zusammenhang der für seinen moderaten Preis von 79,- DM erstaunlich funktional abgerundete Flightstick **Saitek MX 830 Acemaster** lobend erwähnt: Das Gerät ist kompatibel zum „Flightstick Pro“, im Kopf sind drei Feuer-tasten, ein

daumengesteuerter HAT-Schalter sowie Turbo-Schnellfeuer eingebaut, zudem kann der Schub über einen seitlich angebrachten Schieber geregelt werden. Der im Fachhandel zu erwerbende Analogknüppel der Münchener Hardwareschmiede liegt stabil auf dem Tisch und ermöglicht feinfühliges Manövrieren.

Die Pearl Agency hingegen setzt jetzt auf ein höheres Übertragungstempo bei ihren **Modems der V-34 Serie**. Die Geräte können bis zu 33.660 bps übertragen und schöpfen daher die Möglichkeiten der bereits von etlichen Online-Providern angebotenen superschnellen Einwahlknoten aus. Je nach

Ausstattung kosten sie zwischen etwa 130,- DM und 230,- DM. Interessenten wenden sich am besten direkt an die

**Pearl Agency**  
Am Kalischacht 4  
D-79426 Buggingen  
Tel.: 07631/ 360 - 0



### BABYLON IN DER TASCHÉ

Der mvv Verlag hat im Laufe des vergangenen Jahres bereits einige Begleitromane zu **Babylon 5**, der vielbeachteten SF-Serie von Pro 7, herausgebracht – freilich als Hardcover. Nunmehr veröffentlicht Goldmann



diese Titel im preisgünstigen Taschenbuchformat; bereits erschienen ist **Tödliche Gedanken** von John Vornholt (Nr. 25013, 285 Seiten, 14,90 DM). Der Roman erzählt eine spannende Geschichte aus den frühen Babylon-Jahren: Das Psi-Korps hält eine Konferenz auf der Raumstation ab, was Sicherheitschef Garibaldi einiges Kopfzerbrechen bereitet. Berechtigterweise, weil es zu einem Anschlag kommt! Und schon gerät die Stationstelepathin Talia Winters unter Verdacht und wird für vogelfrei erklärt...

### GESAMMELTER PERRY RHODAN

Schon seit Monaten wartet das Spielervolk auf die bereits länger angekündigten Trading Cards zum Romanhelden und galaktischen Großimperator Perry Rhodan. Jetzt sind die Sammelkarten endlich erhältlich.

Starter- und Boosterpacks zeichnen sich bei dieser TC-Edition durch unterschiedlichen Inhalt aus. Dem liegt das interessante und von FanPro übrigens recht gut umgesetzte Prinzip zugrunde, den Spielern (grundsätzlich sind beliebig viele Teilnehmer möglich) ein Nacherleben der historisch aufeinanderfolgenden Zyklen der Heltserie zu ermöglichen. Neu ist ebenfalls der Gedanke, daß jeder Kombattant beide Seiten (nämlich die Terraner und ihre Gegner) führt und pro Zyklus bestimmte Siegbedingungen erfüllen muß. Die 60teiligen Starter und 15teiligen Booster sind für 19,90 bzw. 5,90 DM im Fachhandel zu haben.



### 100.000 AUF DER SYSTEMS 96

Die Anwendermesse **Systems 96** erfreute sich großer Beliebtheit: Mehr als 100.000 Münchner, „Preißn“ und andere Computerveteranen stürmten vom 21. bis 25. Oktober das Messegelände der bayerischen Hauptstadt, um dort die Stände von 1.731 Ausstellern zu belagern – der Anteil der Fachbesucher wurde dabei auf etwa 95 Prozent geschätzt. Sehr positive Resonanz erhielt das neue Konzept der „Messen in der Messe“, wie es z.B. mit der eigenen Halle für Online und New Media verwirklicht wurde. Alles in allem, so resümieren die Veranstalter, sei damit der Umstieg auf einen jährlichen Messerrhythmus vollaufgegriffen.



# DER PLANER 2



Wenn Sie bislang keinen Plan hatten,  
können Sie das jetzt ändern.

# Der Planer ist wieder da.

PC-CD ROM

**GREENWOOD**  
ENTERTAINMENT

Schweiz: AG Saurland AG, Saurlandstr. 1, 3000 Bern, Tel. 031/311 11 11, Fax 031/311 11 12 - Postfach 8000, Freisinger Strasse 54, 8000 Basel-Stadt, Tel. 056/11 22 00, Fax 056/11 22 01

Kein Zweifel, digitale Literatur hat längst einen festen Platz auf der Jahreshauptversammlung des deutschen Bildungsbürgers. Allerdings sind die Sturm- und Drang-Perioden vergangener Jahre derweil vorbei.

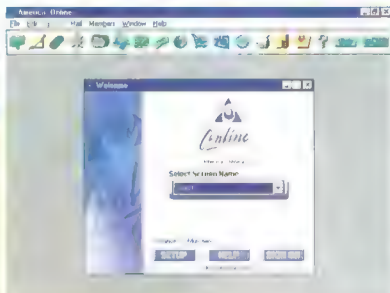
# Frankfurter Buchmesse '96

Nichtsdestotrotz versammelten sich Anfang Oktober 488 Multimedia-Hersteller aus 27 Ländern in der eigens für sie reservierten Halle am Frankfurter Messegelände – die mehr als 1.500 Firmen, welche sich nebenbei mit den neuen Medien befassen, nicht mitgerechnet. Das Angebot gliederte sich dabei recht klar in die Segmente „Online“ bzw. „Offline“.

## ONLINE

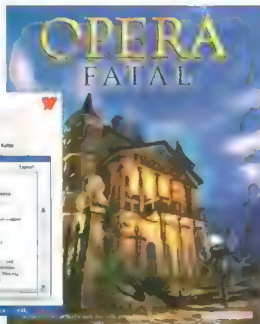
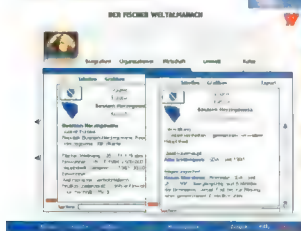
Neues gab es hier eigentlich nur von AOL zu vermelden, neben T-Online der einzige große auf der Messe vertretene Daten-Dienst: Österreich wird derzeit ebenso an das AOL-Netz angeschlossen wie die Schweiz, zudem bieten bald alle 60 deutschen Knoten vollen ISDN-Zugang. Die Version 3.0 der Zugangssoftware existiert bereits als Beta, einen gewaltigen Schritt nach vorn stellt hier vor allem der haus-eigene AOL-Browser dar: Neben einer Temposteigerung um etwa ein Drittel werden jetzt endlich Tabellen und Frames unterstützt.

Als allgemeiner Trend bleibt festzuhalten, daß das Internet künftig verstärkt als Medium zur Ergänzung und Aktualisierung von Buch- bzw. CD-ROM-Produktionen eingesetzt wird – mehr zu diesem und anderen Messesternen auf der bereits im letzten Jahr lancierten, aber erst jetzt überzeugend gestalteten Internet-Homepage <http://www.frankfurt-book-fair.com>.



Der neue Bildschirm von AOL 3.0

Leicht zugängliche Informationen aus Politik und Wirtschaft: Fischer Weltalmanach



Musik als Abenteuer: Opera Fatal



Nehberg überlebt wirklich alles!

## OFFLINE

Auf einer so seriösen Veranstaltung wie der Mutter aller Buchmessen spielten Spaß und Vergnügen naturgemäß eher eine untergeordnete Rolle, was sich auch im thematisch breit gefächerten Spektrum der gezeigten CD-Produktionen widerspiegelte: Nachschlagewerke wie das **Knaur-Lexikon** oder **Herders Großes Bildlexikon** gibt es demnächst als Versionen von Rossipaul, bei Systhema sind Titel wie der renommierte **Fischer Weltalmanach** in der Pipeline. Und aus Spanien wird uns gar eine CD-ROM namens **John Paul II, the promised Pope** erreichen. Auch Ullstein soll hier nicht unerwähnt bleiben, wo man unter der Adresse <http://www.usm.de> das Zusammenwachsen von On- und Offline-Publishing etwa mit der **Guinness CD-ROM der Rekorde** besonders intensiv betreibt.

Von höherem Unterhaltungswert sind die Sporttitel von Delius Klasing, welche um **Tennis interaktiv** und **Golf interaktiv** bereichert wurden. Wer den (Angst-) Schweiß liebt, mag sich aber auch für **Survival**, die neue Navigo-CD des durch mehrere Bücher bekannt gewordenen Überlebenskünstlers und Regenwurm-Essers Rüdiger Nehberg begeistern. Wer indessen Spielen mit Lernen verbinden möchte, liegt möglicherweise bei **Opera Fatal** von Heureka-Klett richtig, wo man im Stile eines Adventures nach verschwundenen Noten forscht. Und twi hatte mit **A.N.G.S.T.** sogar einen richtigen 3D-Ballerdungeon im Gepäck. Na, das macht uns doch hoffen, eines Tages vielleicht sogar die wirklich großen Spielehersteller in Frankfurt anzutreffen.

(Manuel Semino)





**FIA**  
**FORMULA 1**  
**WORLD**  
**CHAMPIONSHIP**

OFFIZIELLES PRODUKT DER  
FIA FORMULA 1

# MIT VOLLGAS AN DIE SPITZE

Bei **Grand Prix Manager 2** sind Sie mittendrin, wenn es in Brüssel, Silverstone, Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.

KOMMENTAR  
ZUM SPIEL VON  
ITC-PROFI  
SASCHA MAAßEN  
**BONUS**  
GRAND PRIX  
MANAGER 2  
SCREENSAVER

- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maaßen
- Animierte Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten: die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.

**Machen Sie was draus!**



Ein offizielles Produkt der FIA-Formel-Eins-Weltmeisterschaft. Lizenziert durch FOCA an Fuji Television.  
Brought to you by the Official Formula 1 Computer Game License. MicroProse World Wide Web: <http://www.microprose.com> MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr  
Kontaktformulare erhalten Sie kostenlos! (Bitte um Informations-Zettel, Service-Zettel, Preisliste, etc.)

**MICROPROSE**

100% IBM Business Partner, 100% Microsoft Gold Partner

# Neue Rollenspiele j

Vor drei Jahren erblickte mit „Betrayal at Krondor“ erstmals ein Werk des populären amerikanischen Fantasy-Autors Raymond Feist das Licht der PC-Monitore, jetzt gehen gleich zwei Mütter mit Nachkömmlingen schwanger.

## Return to Krondor

Der offizielle und legitime Sprößling kommt aus dem Hause 7th Level; für ihn hat Vater Feist einmal mehr persönlich die Story aus der mittelalterlichen Welt Midkemia ersonnen. Sie handelt von der Suche nach einem religiösen Artefakt, der „Träne der Götter“. Dieses mächtige Kleinod versank während einer Schiffsreise auf dem Grund des Bitteren Meeres, was in einem Fantasy-Reich wie dem hiesigen natürlich unabsehbare Folgen haben kann. Mit der Bergung wird daher Arutha beauftragt, den Lesern wie Rollenspielern bestens aus den bisherigen Midkemia-Abenteuern bekannt.

In vielen Punkten wird das Programm seinem Vorgänger ähneln: Erstens bürden Raymond Feists Erzählerqualitäten wieder für spannende Wendungen und dichte Atmosphäre. Zweitens wird die in „Be-

trayal at Krondor“ erstmalig in dieser strikten Form durchgeführte Einteilung in Kapitel mit wechselnden Handlungsträgern beibehalten. Und drittens marschiert man nach wie vor durch dreidimensionale Landschaften, die allerdings mittlerweile gerendert sind.

Neuigkeiten erwarten den Spieler in Form von Seeschlachten, Kampfsequenzen, die sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten lassen, oder extra angeheuerten Hollywood-Musikern, welche mit über 50 passend eingebauten Titeln für den Ohrenschaus sorgen. Tja, und inhaltlich versprechen die Hersteller ein Maß an Spieltiefe, wie man es bisher in Computer-Rollenspielen noch nicht gesehen habe. Darüber würden wir uns besonders freuen, denn eigentlich waren es ja nur die auf Dauer etwas eintönigen Handlungsmöglichkeiten, die einst den vollen Durchbruch des Vorgängers verhindert haben.

## WER IST RAYMOND E. FEIST?

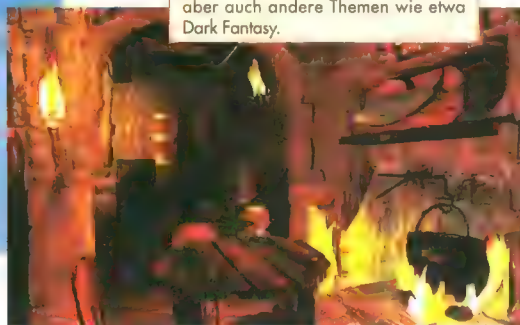


Raymond E. Feist

Eine vor etlichen Jahren gestartete erste Ausgabe der Midkemia-Romane konnte hierzulande ganz unberechtigterweise nur mäßige Erfolge einfahren; wohl der Hauptgrund dafür, daß die Serie seinerzeit unvollständig und ihr Autor damit hauptsächlich Insidern bekannt blieb. Die neue Goldmann-Edition steht da offenbar unter einem besseren Stern, doch für viele Leser ist Raymond E. Feist selbst nach wie vor ein unbeschriebenes Blatt. Dabei hat der 1945 in Los Angeles geborene Kalifornier weltweit bereits 13 Millionen Bücher verkauft, welche mittlerweile in zwölf Sprachen zu haben sind. Er arbeitete als Fotograf und Gebrauchtwagenhändler, ehe er Anfang der 80er Jahre mit der Spalkrieg-Saga bekannt wurde. Inzwischen umfaßt sein Oeuvre aber auch andere Themen wie etwa Dark Fantasy.



Erste Bilder von Return to Krondor





# nseits von Krondor

**HOT SPOT**  
Preview

## Betrayal in Antara

Nachdem das ursprüngliche Krondor-Game ein Produkt der Sierra-Tochter Dynamix war, lag der Gedanke nahe, innerhalb der Firmengruppe einen Nachfolger auf den Weg zu bringen. So nimmt es auch nicht wunder, daß der Kenner diesem neuen Sierra-Projekt seine optische Verwandtschaft mit dem Vorläufer auf den ersten Blick ansieht. Dennoch ist es so etwas wie ein unehelicher Sohn, denn ohne Feist fehlten natürlich auch die Rechte am ursprünglichen Szenario.

Daher erzählt Antara von einem alt gewordenen Fantasy-Imperium, das in Dekaden, Intrigen und Korruption versinkt –

ganz zu schweigen von der bröckelnden Infrastruktur. Die bis zu dreiköpfige Party hat sich hier dementsprechend mit Geheimgesellschaften, Attentätern, politischen Manipulanten und Entführungen herumzuschlagen, um in vielen Unter-Quests und Subplots zu retten, was zu retten ist.

Genau wie 7th Level will sich auch Sierra von der Unterteilung in Kapitel ebensowenig trennen wie von vielen anderen erprobten Elementen. Neben den grundsätzlichen Screenmasken wäre das z.B. das rundenbasierende strategische Kampfsystem. Im Bereich der Magie tat sich dafür um so mehr, denn hier wurde ein sehr flexibles System eingeführt, mit dem sich durch Kombinationen einzelner Bausteine selber Spells zusammenmixen und sogar erfinden lassen.



Auf dem Magiebildschirm lassen sich die Einzelemente der Zaubersprüche gut erkennen



Das reguläre Spielfenster mit sehr echt anmutenden Häusern



Der Kampfscreen erinnert deutlich an den von „Betrayal at Krondor“



Dito das Inventory

## DIE MIDKEMIA-SAGA ALS BUCH

Das bislang in Deutschland erschiene Midkemia-Sextett: **Der Lehrling des Magiers** (Goldmann 24616), **Der verwaiste Thron** (24617), **Die Gilde des Todes** (24618), **Dunkel über Sehanon** (24611), **Gefährten des Blutes** (24650) und **Des Königs Freibeuter** (24651) – zu haben zwischen 14,90 DM und 16,90 DM. Die ersten drei Titel behandeln dabei die Geschichte des sogenannten Spaltkriegs, in dem sich die friedliche Welt Midkemia gegen die Überfälle aggressiver Völker aus einer parallelen Dimension verteidigen muß. Das Dynamix-Rollenspiel „Betrayal at Krondor“ war etliche Jahre nach diesem Szenario angesiedelt, lebte aber nicht zuletzt von der Einbindung bekannter Romancharaktere wie Pug, Tomas oder eben Arutha. Übrigens will Raymond E. Feist diesen Klassiker demnächst „romanisieren“.



## Wo liegt das bessere Krondor?

Beide Programme sind auf die Freunde atmosphärisch dichter Rollenspiele der erzählerischen Schule zugeschnitten; wer auf Hack & Slay steht, wird hier wohl nur sehr begrenzt seinen Spaß haben. Für die wahren Fans dürfte es somit bloß einen gangbaren Weg geben: sparen und beide Programme kaufen. Egal, ob sie nun wie angekündigt noch vor Weihnachten oder erst später in den Handel kommen. (j)n

**29.<sup>90</sup> DM**  
UNVERBINDLICHE  
PREISEMPFEHLUNG

blackmArket

[illegible]



№ ①



DUNGEON MASTER 2

№ ④



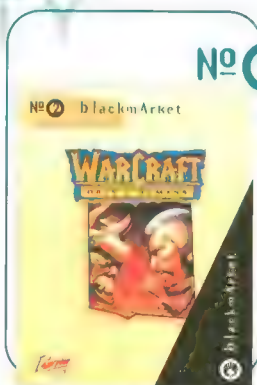
DESCENT

№ ③



CYBERIA

№ ②



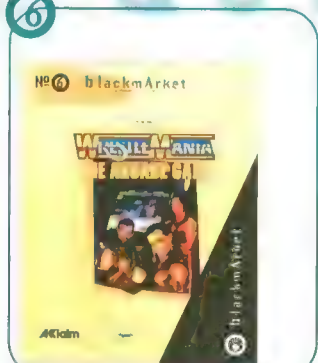
WARCRAFT

№ ⑦



BATMAN

№ ⑥



WWF WRESTLEMANIA

№ ⑤



NBA JAM T.E.

*Interplay*

DISTRIBUTED BY  
**AKkaim**  
Entertainment GmbH

# TAKERU

## LETTER OF THE LAW

Mangas und Animes sind auch aus der deutschen Comic-Szene nicht mehr wegzudenken, da dürfte Sunsofts Bilderbuch-Adventure gerade recht kommen: ein rasant-Abenteuer im typischen Stil der fernöstlichen Zeichentrickfilme.

Der Spieler wird die Rolle des Kopfgeldjägers Takeru übernehmen und sich auf eine Odyssee durch das Phantasieland Yamato (eine seltsame Mischung aus einem mittelalterlichen und futuristischen Japan) begeben. Dabei ist mit einem permanenten Wechsel des Grafikstils zu rechnen: Einerseits präsentieren sich sämtliche Örtlichkeiten und Gegenstände in vorgerenderten Raytracing-Kamerafahrten, und auch die Fortbewegung des Helden wird durch solche Animationen dargestellt. Andererseits spielt sich das eigentliche Geschehen ganz im Sinne der eingangs erwähnten Bücher bzw. Filme ab. Die Story entwickelt sich also in größtenteils animierten Manga-Bildern, die mit englischer Sprachausgabe unterlegt werden. Diese Grafiken werden von vornherein als digitale Filme produziert, wodurch die Qualität natürlich ungleich höher ist als bei nachbearbeiteten Videoaufnahmen.

In seinem Kampf gegen die Dämonenhor- den einer übermächtigen und nebenbei auch überaus übelwollenden Hexe wird Takeru eine ungewöhnliche Kreuzung aus UFO und Waschbär namens Bumbuku zur Seite stehen. Dieses seltsame Wesen macht denn auch das Menü der Spezialfertigkeiten zugänglich, welches dem Spieler hier als echtem Bushido-Krieger zur Verfügung stehen wird. So können Monster durch Feuerbälle abgewehrt, verschlossene Türen geöffnet oder auch einfach weggesprengt werden. Natürlich wird der rote Rächer mit der Schirmfrisur nicht nur auf böse Buben treffen, auch genretypisch leicht bekleidete Heroinnen dürfen nicht fehlen. Daß ihm diese schlagfertigen Damen das Leben oft eher schwerer als leichter machen werden, versteht sich wohl ebenfalls von selbst...

Die komplett mausgesteuerte Mischung aus Adventure und Rollenspiel sollte in wenigen Wochen in einer testbaren Version vorliegen – ob allerdings auch eine eingedeutschte Fassung erhältlich sein wird, ist derzeit noch ungewiß. (mz)



Panel für Panel Comic-Action am PC



Die eigentlichen Locations sind gerendert

Der metallische Waschbär ermöglicht Spezialaktionen

### JAPANOPHILER COMIC-KULT: MANGA & ANIME



Mangas besitzen in Japan einen weit höheren Stellenwert als Comics hierzulande: In wöchentlich produzierten, mehrere Zentimeter dicken SW-Bänden stellen sie über 40 Prozent aller gedruckten Publikationen im Reich Nippons! In den letzten Jahren sicherten sich nach und nach alle namhaften deutschen Comic-Verlage Rechte an den diversen Serien, wodurch dieses Medium auch hierzulande einem breiteren Publikum zugänglich gemacht wurde. Den Takeru-Autor Buichi Terasawa kennt man jedoch vornehmlich aus dem Anime-Genre (die Cartoon-Version der Mangas), da einige seiner Werke mittlerweile auch als englische PAL-Videos erhältlich sind – etwa „Space Adventure Cobra“.

Mangas: Fernöstliche Comic-Kunst wird auch in Deutschland zunehmend populärer



Viel Spaß bei Angst und Schrecken!  
- überleben ist alles.

## A.N.G.S.T.

Sie befinden sich in Future City im Jahre 2026. Die Bewohner dieser Großstadt wissen nicht, daß sie eigentlich für Genexperimente in einer Teststadt leben, die nur zu diesem Zweck gegründet wurde.

Am Abend des 19. Februar 2026 bricht dann die Katastrophe über die Stadt herein. Die Biomonitore melden, daß die BioGards in Future City außer Kontrolle geraten sind und Menschen angreifen! Die Biomonitore fallen schließlich komplett aus und Meldungen über „seltsame Wesen“ nehmen überhand. Kurz darauf bricht jegliche Kommunikation ab .....

Jetzt gilt es sich zu wehren, denn die Monster wollen Krieg! Ein anspruchsvoller Kampf beginnt!

Lebensecht animierte Monster auf ihren saurierähnlichen Reittieren werden Ihnen Auge in Auge gegenüberstehen – mit bloßem Rumballern kommen Sie da nicht weiter. Intelligente Gegner

mit ausgefeilten, dramatischen Reaktionen auf Umwelteinflüsse erfordern kluge Strategien. Steigen Sie ein in dieses Echtzeit-Abenteuer, das Sie in der Ich-Perspektive so richtig hautnah erleben können!

• Eingebauter „Halbgott-Modus“ ... lösen Sie das Spiel noch in diesem Leben!

• Hervorragende Echtzeit 3D Engine

• CD-Audio Tracks passend zum Spiel für das „ultimate“ Spiele-Feeling

ISBN 3-89627-815-0

DM 49,-\*    ÖS 418,-\*    sFr 49,-\*

gibt's überall wo es Bücher und Software gibt...

\* unverbindliche Preisempfehlung



Über 400 Produkte mit allen Infos online!  
GO tewi (CIS)  
<http://www.tewi.de> (WWW)

tewi Verlag GmbH  
Riesstraße 25/ Haus D  
80992 München  
Tel.: 0 89/14 31 24 70  
Fax: 0 89/14 31 24 69

**tewi**  
Ein Unternehmen von  
SoftKey International

# QUATTRO FÜR DEN WINTER

## VIER NEUE RENNSPIELE

Mit „Bleifuß 2“ oder brandaktuellen Titeln wie „Daytona USA“ und „Nascar Racing 2“ ist das Ende der Fahnenstange noch längst nicht erreicht: Demnächst senkt sich die Flagge für vier weitere Highlights der rasenden Zunft.

### HAVE A N.I.C.E DAY

Wer auf den acht Strecken (von Chicago über Ägypten bis in die Arktis) der Gütersloher Softwareschmiede Magic Bytes in der Tat einen guten Tag haben will, muß fahrerisches Können ebenso mitbringen wie gesundes Durchsetzungsvermögen. Kurzum, es sind wahre Straßenrowdies gefragt, die sich zunächst zwischen einem Chevrolet Impala, Ford Mustang und einem Hellcat als fahrbaren Untersatz entscheiden dürfen, um in der fiktiven N.I.C.E-Liga zu bestehen. Da duelliert man sich auf hochgelegenen Serpentina mit sieben motorisierten Konkurrenten, die wahlweise vom Computer oder vernetzten Mitspielern pilotiert werden, oder fightet im Looping gegen einen per (Null-) Modem verkabelten Kumpel. Und da man uns höchst realistische Fahrphysik und Bodenbeläge wie Kies, Sand und Schotter angeündigt hat, dürften all die Steilkurven, Schlaglöcher und Schanzen kein Zuckerschlecken werden.

Die Straßenschlacht wird komplett eingedeutscht und alles aufbieten, was im Genre gut und Standard ist. Also etwa eine Tuning-Werkstatt, einen Replay-Corder mit variabler Kameraperspektive, einen Rennkommentator sowie eine Art virtuelles Dialogsystem, über das man seinen Konkurrenten Beleidigungen zukommen läßt.



Schwer bewaffnet über die Chicagoer Achterbahn



Mit Vollgas durch Ägypten



Korambolagen bleiben auf Wunsch folgenlos

Simuliert wird die Formel-1-Saison 1995



### POWER F1

Mit diesem Titel geht Eidos pünktlich zum Fest der Liebe auf direkten Konfrontationskurs zur kommenden Psynosis-Sim „Formel 1“, die wir ja bereits am September im Preview hatten. Genau wie die Konkurrenz plant man, die realistische Aufarbeitung der 95er Rennsaison in Form einer Arcade-Simulation – unsere hauseigenen Testpiloten freuen sich daher jetzt schon auf besonders spannende Vergleichsfahrten.

Die nahezu komplettierte Vorabversion garantiert nämlich schon heute alle 17 real existierenden Formel-1-Kurse dieser Welt in akkurat nachgebildeten Digi-Versionen. Und auch als Grundlage für die Fahrzeugmodelle dienen originale Pläne der F1-Teams. Die schnellen SVGA-

Pisten plant Eidos durch Lightsourcing ins rechte Licht zu rücken und am SplitScreen bis zu zwei Spielern an einem Rechner zugänglich zu machen. Darüber hinaus steht zumindest eine Nullmodemverkabelung im Multiplayer-Lastenheft der Entwickler. Was außer realistischen Wetterlaunen, diversen Rennmodi (Championship, Practice, Arcade) und einem variablen Wagensetup noch alles unter der Haube dieser Formel-1-Sim stecken wird, steht in vier Wochen im Testteil nachzulesen.



### SEGA RALLY

Eine Schlammeschlacht auf vier Rädern setzt der Konsolengigant Sega hier von der Spielhalle auf Win 95 für Pentium-PCs um: Bereits in wenigen Wochen wird man am Steuer eines wahlweise manuell oder automatisch geschalteten Toyota Celica oder Lancia Delta sitzen können. In Konkurrenz zu einem Pulk von Computergegnern geht's dann über drei nasse, sandige, verdreckte und höchst selten asphaltierte Pisten. Ergänzt werden die drei äußerst akkurat und abwechslungsreich ausgearbeiteten Standard-Strecken von einem Bonus-Rundkurs um einen beschaulichen See herum. Auch hier ist ein Splitscreenmodus für zwei Piloten und eine Stoppuhr gleichzeitig vorgesehen; Multiplayer-Spaß wird darüber hinaus im Netz geboten.

Nicht umsonst geben die Entwickler der aktuellen Referenzraserei „Bleifuß 2“ also das Arcadeoriginal und die erfolgreiche Umsetzung für die Saturn-Konsole als Muse und Lieblingsspiel an. Sollte Sega nicht in den letzten Kurven noch ein Patzer unterkommen, mag dieses Game somit ein ernstzunehmender Kandidat für die Genre-Pole Position in diesem Winter sein.



Eine Fahrt rund um den Bonus-Seekurs



Ein Ausflug im Lancia Stratos, dem Bonusfahrzeug

### GEHT OHNE

### 3D-BESCHLEU-

### NIGER BALD

### NICHTS MEHR?

Gerade für ein Rennspiel ist topschnelle Grafik ein Muß, weshalb schon bald die ersten Programme auf die Hilfe von 3D-Beschleunigern zurückgreifen. So werden die Psychosis-Weihnachtstitel **Formel**

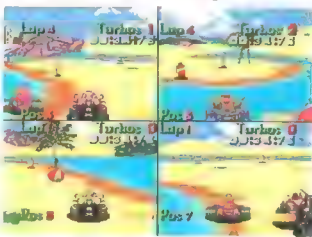


POD

### STREET RACER

Bei UBI Soft hat man gerade eine kunterbunte Comic-Raserei in der Mache, bei der via Gravis Grip-Stickverteiler bis zu vier skurrile Karts gleichzeitig am vertikal und/oder horizontal geteilten Splitscreen um die Wette brettern dürfen. Die Hatz führt über Palmeninseln oder Bergkurse in feinstem SVGA, wobei fahrerisches Können und die richtige Ausrüstung über den Sieg entscheiden: Ohne Krückstock, Kreissäge oder andere Waffen hat man hier auf der Überholspur nichts zu suchen. Wer irgendwann von den grenzüberschreitenden Übungs- oder Meisterschaftsläufen genug hat, kann sein Glück dann noch beim „Kart Soccer“, dem herben „Hallen-Rumble“ oder einem der weiteren, teils versteckten Bonusgames versuchen.

Für lange anhaltenden Spielspaß sollen zudem Optionen ohne Ende bürgen: Ob Replay, Sammelextras, Handikap- oder Suden Death-Modus, das Programmerteam Vivid Image will auf kein nur irgendwie realisierbares Feature verzichten. (rl)

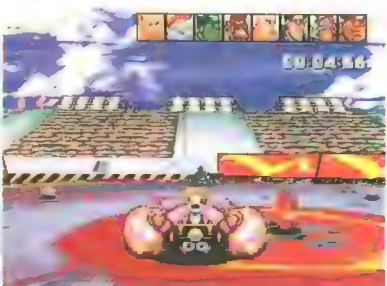


Rasen für vier: der Splitscreen



Supersonic Racers

1, **Destruction Derby 2** und **Monster Truck Rally** zumindest optional solche Grafikkarten unterstützen, während das im kommenden Frühjahr heranzoomende Gleiterrennen **WipeOut 2097** wohl auf die kommende 3DFX-Karte von Voodoo Graphics oder Intels neuen MMX-Multimedia-chip besteht. Ähnliches plant UBI Soft zum Start seines Rennerrenns **POD** im März 97. Aber keine Sorge: Wer unter dem Weihnachtsbaum keine entsprechende Technologie vorgefunden hat, dem bleibt immer noch der Griff zu SCIs konventioneller Actionraserei **Carmageddon**, der Draufsichtrennerei **Nitrox** aus dem Studio 3DO oder **Mindscapes** inoffizieller Nachfolger zu „Micro Machines“ namens **Supersonic Racers**.



Auch Kameraperspektiven werden in reicher Zahl zur Wahl stehen

# NEUES VON CRYO

Viele Jahre lang hat die Programmschmiede Cryo mit großen Firmen wie Virgin oder Mindscape zusammengearbeitet, jetzt wagen die Franzosen mit drei vielversprechenden Complexicals den Sprung in die Selbständigkeit.

## ATLANTIS

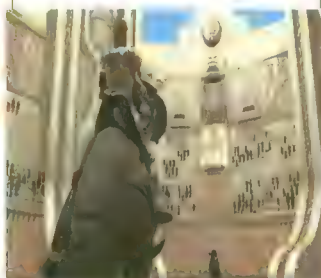
Der liebgewonnenen Rendertradition will Cryo treu bleiben, weshalb die auf Grafikworkstations voranimierte SVGA-Optik dieses für Februar 97 geplanten Fantasyabenteuers am PC wieder mal ein echtes Glanzstück wird. Auch beteuert die Firma, aus in der Vergangenheit gemachten Fehlern gelernt zu haben; das Gameplay soll also (anders als etwa beim Dino-Epos „Lost Eden“) der Präsentation



nicht nachstehen. Daher wurde erst mal ein interessantes Szenario erdacht: In Gestalt des Helden Seth wird der Spieler in eine phantastische Antike gebeamt, um auf der Insel Atlantis das Geheimnis um die Entführung von Königin Rhea zu entschlüsseln. Dazu wird er sich durch allerlei Rätsel klicken müssen, die über sechs grundverschiedene Regionen verstreut liegen. Ebenfalls an diesem mystischen Thriller beteiligt werden gut und gerne 50 weitere Charaktere sein.

## DRAGON LORE II

Bereits um Weihnachten herum wird jener Mix aus Adventure und Rollenspiel weitergesponnen, der schon vor knapp zwei Jahren als Fortsetzungsgeschichte angekündigt war. Wiederum leben in einem fernen Tal in ferner Zeit Drachen und Menschen friedlich nebeneinander; wieder schlüpft der Spieler in den Harnisch eines derer von Wallenrod und hilft bei der Suche nach dem mächtigen Lindwurm Maraach. In spektakulärer Renderlandschaft wird er auf viele Freunde, Feinde und Knocheien treffen, zudem sind in Echtzeit Turnierszenen sowie 14 Kampfszenen zu bewältigen. Besonderen Wert legt Cryo auch hier auf feinste SVGA-Optik, ausgefeilte Dialoge und inhaltsschweres Gameplay von angeblich über 80 Stunden Dauer – mehr dazu im Test in der kommenden Ausgabe.

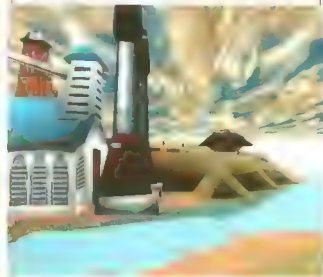


## RIVERWORLD

Im Februar kommenden Jahres steht schließlich noch diese Versäufung des gleichnamigen Fantasyromans von Philip José Farmer auf dem Programm. Dessen komplexe Welt soll am PC in Form einer Simulation aufleben, bei der man die Geschicke eines ganzen Volkes in Echtzeit zu lenken hat – der Spieler betreut einen erdähnlichen Planeten von der Steinzeit bis hinein in die Zukunft.



Via bequem bedienbare Menüleiste läßt man da Händler, Politiker und Ingenieure an Gesellschaft, Infrastruktur und Technik feilen oder schlägt Angriffe gegnerischer Stämme nieder. Es wird auch mit Hunderten verschiedener Charaktere parliert, während eine neu entwickelte 3D-Grafikengine mit ihrem extra für dieses Spiel ersonnenen Landschaftsgenerator für den Augen-schmaus sorgt. (rl)





**MEHR ALS**

# **12 TOP- SPIELE** PLUS

**JEDEN MONAT DIE AKTUELLSTEN TESTS,  
NEWS, SPECIALS UND LÖSUNGSHILFEN**

# **NUR 75,-DM\***

**EINFACH ABO-KARTE AUSFÜLLEN  
UND EINSENDEN AN:**

**JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co.  
MAX-LOIDL-WEG 4  
83593 BALDHAM**

**ODER**

**TELEFONISCHE BESTELLUNG UNTER  
08106/89 96 01  
(ABO-VERWALTUNG: PETRA LAUBENBERGER)**

**PC JOKER  
HEFT & SPIEL  
IM ABO**

**MIT PREISVORTEIL  
(12 HEFTE ZUM PREIS  
VON 10)  
UND BESCHLEUNIGTER  
LIEFERUNG FREI HAUS**

**\*BEI LIEFERUNG INS AUSLAND: 85,- DM**

## NEUES VON PULSE ENTERTAINMENT

In den Köpfen hinter dem irrwitzigen Kakerlaken-Adventure „Bad Mojo“ schwirren noch genügend abgedrehte Ideen für mindestens drei weitere Software-Skurrilitäten herum – hier ein Blick auf dieses Panoptikum.

### FLUX

Schon bald soll ein dreidimensional angelegtes Jump & Run seinen Reiz aus aberwitzigen Plattformstrukturen à la M.C. Escher beziehen: Scheinbar unendliche Treppenflure und wechselnde Schwerkraftverhältnisse trotzen den Naturgesetzen, die Decke wird plötzlich zum Boden oder zur Seitenwand.



Überall im 40 Stockwerke umfassenden Labyrinth der Illusionen hat der Handelsvertreter Simon seine Waren verloren, und der Spieler darf ihm nun bei der Suche behilflich sein. Die acht optisch eigenständigen Szenarien (Mittelalter, Picasso etc.) sind bevölkert von einerseits passend bizarren, andererseits aber auch sehr lebensecht animierten Angreifern, deren Attacken man mittels Antimateriewaffen, Instantleitern, Lianen, Jetpacks und anderer Sammelextras begegnet.



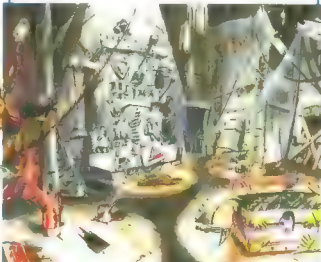
Drei der Angreifer in skizzierter Form



Im späten Frühjahr kommenden Jahres steht dann absurdes Theater für Abenteuerer auf dem Spielplan: Man soll eine Marionette durch ein Schauspielhaus dirigieren, dessen Bewohner das Resultat langjähriger Magieeinwirkung sind. Die Hauptaufgabe besteht letztlich darin, zwei durch einen alten Fluch in der Pup-



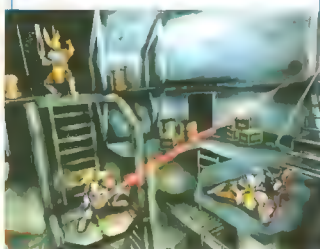
pe gefangengehaltene Personen zu befreien. Dazu streift man durch vorab gerenderte Kulissen, unterhält sich mit verzauberten Objekten, löst Rätsel und umkurvt vom garstigen Wizard Mysterio installierte Logikfallen. In ein paar Fahr- und Flugszenen wird auch Geschick am Stick gefordert sein, während immer wieder mal Movie-Sequenzen für spannende Ablenkung sorgen. Über Spieltiefe und Story lässt sich anhand der frühen Vorabdemo aber natürlich noch keine treffsichere Aussage machen.



Die Buntstiftvorlage für einen Rätselraum



Die titelgebenden Karnickel sind in Wahrheit zerstörerische Aliens und legen womöglich noch vor Weihnachten die Erde in Schutt und Asche – wenn die Spieler nicht rechtzeitig den Patronengurt umschnallen und die Invasion mit Waffengewalt stoppen. Die 3D-Actiondungeons sollen durch kom-



plexen Aufbau, eine breite Vielfalt Extrawaffen, verschiedene Multiplayermodi via Modem, Netzwerk und Internet sowie durch motivierend logische Mini-Knobeleien bestechen. Als Highlight ist eine überragende Intelligenz der besonders schick animierten Polygon-Gegner angedacht, außerdem will man den bzw. die Weltenretter durch aufwendige Kurzfilmchen bei der Stange halten. Die Hasenjagd ist bereits zur kommenden Ausgabe testreif. (rl)



Aus schönen Vektorlinien wird ein hübsches Alien



# Wie im Himmel, so auf Erden!



**M1A2 ABRAMS™**  
PC CD-ROM

**F16 LIGHTNING II™**  
PC CD-ROM

**HARPOON 97™**  
PC CD-ROM

**BATTLES OF  
ALEXANDER THE GREAT™**  
PC CD-ROM

**FALLEN HAVEN™**  
PC CD-ROM

## Die Games von

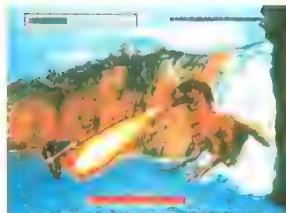


Postfach 5161, 33279 Gütersloh

Die neuesten Infos zu diesen Produkten: [www.imagicgames.com](http://www.imagicgames.com)

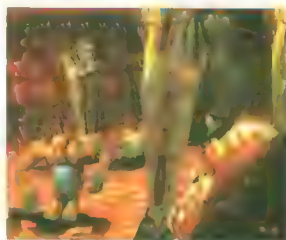
## DRAGONHEART

In den USA ist der Fantasystreifen mit Dennis Quaid und einem mit der Stimme von Sean Connery sprechenden Drachen bereits erfolgreich gelaufen, ergo strickt man bei Acclaim nun an einem Actionadventure (Win 95) zum Movie von MCA/Universal. Nach Fertigstellung werden wir mit dem Schwert in der Hand u.a. Ritter, Zombies und riesige Lindwürmer vom seitlich scrollenden Erdboden tilgen dürfen. Die Rendergrafik der sieben geplanten Szenarien soll am PC angeblich gar die originalen Filmtricks von ILM übertreffen, es wird zwölf Kampf- bzw. Bewegungstechniken, zahlreiche Extras sowie eingestreute 3D-Drachenflüge geben. Test demnächst.



## HYPERBLADE & PITFALL 3D

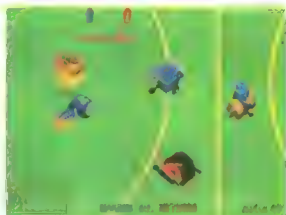
Zwei interessante Titel hat Activision in der Mache: Beim futuristischen 3D-Eishockey **Hyperblade** zählt Härte zu den Tugenden, gepaart mit vielversprechendem Gameplay, einer Menge Optionen und flotter Polygonoptik. Mit **Pitfall 3D** hockt ferner ein potentieller Konkurrent zum aktuellen „Tomb Raider“ in den Startlöchern. Präsentation, Thema und Spielablauf ähneln stark dem aktuellen Hit von Core bzw. Eidos, und da der konventionelle Plattform-Vorgänger durch Klasse überzeuge, hoffen wir auch hier das Beste.



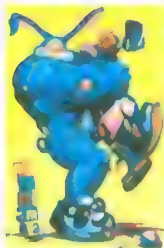
Pitfall 3D

## BOT SOCCER

Die Adventures „Human Recall“ und „Mission Super IQ“ waren erste Fingerübungen des deutschen CAPS-Teams, richtig loslegen will man erst mit diesem Actionfußball für Multiplayer. Da treten unterschiedlich schnelle und starke Roboterteams Müllimer über den SVGA-Rasen, tragen Trainings-, Freundschafts- und Ligaspiele aus und kaufen sich von der Siegprämie mehr Ausstattung oder Waffen. Bei der Vorführung einer Vorabversion zeigten sich die Redaktionskicker recht angetan vom witzigen Flair des Spiels, den endgültigen Eindruck liefern wir in der kommenden Ausgabe nach.



## RELOADED



Gremlins 3D-Actionorgie lädt das Gameplay eines indizierten Titels von der Playstation nach. Die Schießereien in interessant gemachten und von oben einzusehenden 3D-Labyrinthen sollen noch im Dezember 96 über die Verkaufsbühne gehen. Solisten oder Multiplayer werden in sieben Fantasywelten auf Angreifer aller Rassen und Klassen treffen, was natürlich geradezu nach einem rassistigen und ausbaufähigen Arsenal von Ballermannern schreit. Damit der actionreiche Spaß am PC mangels Abwechslung nicht ganz so schnell vorüber ist wie einst auf der Konsole, soll die Komplexität hier deutlich gesteigert werden. Mehr dazu in der kommenden Ausgabe anhand eines großen Vergleichstests mit Ikarions ähnlich gestricktem „Project Paradise“.



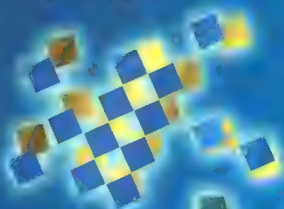
## ALIVE - BEHIND THE MOON

Trotz des Titels lebt der deutsche Software-Newcomer Nova Media keineswegs hinter dem Mond, denn sein aufwendiges Rollenspielabenteuer wird in mondäner Rendergrafik präsentiert. Die futuristische Story erzählt von der Ankunft zweier Propheten, von Entdeckungsreisen auf fernen Welten und Begegnungen mit fünf unterschiedlichen Völkern. Ans Gameplay wird dagegen gerade letzte Hand angelegt, um insbesondere die Steuerung der anstehenden Echtzeitkämpfe sauber hinzukriegen.





Das papierlose Büro



# DocMan<sup>®</sup>

Daten. Adressen. Büro. Ordnung.

Innovatives Management für  
Dokumente, Texte, Adressen,  
Tabellen und Kalkulation...

Leistungstark, schnell und  
anwenderfreundlich

Inkl. D-INFO Schnittstelle

inkl. 500 MB:  
Treiber & Add-Ons  
100 Musterbriefe  
Bankenverzeichnis „D“  
PLZ-Verzeichnis „D“

## DocMan<sup>®</sup> Professional (alle Module von DocMan<sup>®</sup> Basic)

- Anlagenverwaltung
- Verwaltung von Folgevorgängen
- Projektverwaltung
- MS-Exchange Schnittstelle
- MS-Schedule Schnittstelle mit Adressenübernahme
- individuelle Eingabemaske
- TOBITI Faxware Schnittstelle
- Delrina WinFAX Schnittstelle
- Drag und Drop Funktion

## DocMan<sup>®</sup> Basic

- Adressenverwaltung
- Ansprechpartnerverwaltung
- Vorlagenverwaltung
- Wiedervorlagefunktion
- Listen & Etiketten Editor
- Benutzerverwaltung
- Datensicherung
- Daten Import- und Export
- D-INFO Schnittstelle
- Textverarbeitung
- Selektion für Serienbriefe
- Tabellenkalkulation

## BESTELL - COUPON

Ja, ich bestelle \_\_\_\_ x DocMan<sup>®</sup> Basic zum Einzelpreis von **DM 99,00**,  
Gesamtwert: DM \_\_\_\_ inkl. Mwst. zuzüglich Versandkosten.  
Die Zusendung erfolgt per Nachname an meine Adresse.

Unterschrift, Datum

Name

Adresse

Senden Sie  
einfach diesen  
Coupon aus-  
gefüllt an uns  
zurück oder  
rufen Sie uns  
an.

DEKOTEC GmbH, Abt. INFO-SYS, Gasstraße 18, 22761 Hamburg  
Tel. 040 / 89 10 27, Fax 040 / 89 60 69, Internet: <http://www.INFO-SYS.de>



## Gespräch mit Al Lowe



### „Spielbarkeit ist alles!“

?: Al, du bist ja bereits ein Veteran unter den Spieldesignern – und in deinem Alter immer noch hinter jungen Mädels her?

AL: In der Tat könnte man mich wohl als den dienstältesten Spieldesigner der Welt bezeichnen. Ansonsten sollte man mich jedoch nicht mit Larry verwechseln, da ich mit meiner Frau und meinen beiden Kindern recht solide in Seattle, ganz in der Nähe des Stammsitzes von Sierra, lebe.



?: Okay, die von dir ersonnene Kultfigur ist aber so ziemlich das genaue Gegenteil von solide...

AL: Richtig, obwohl auch mein Schürzenjäger nicht mehr der Jüngste ist; immerhin tauchte er erstmals vor exakt zehn Jahren in „Leisure Suit Larry in the



Exakt drei Jahre ist es nun her, daß Al Lowes unverbesserlicher Frauenheld zuletzt auf Schürzenjagd war. Jetzt ist Sierras Serien-Casanova endlich wieder wortwörtlich auf dem richtigen Dampfer. Und sehr zur Freude seiner Fans hat er massig zotige Gags und Sexismus mit an Bord gebracht.

### EIN MANN WIE LARRY

Wer Larry Laffer nicht kennt, hat einen Schwerpunkt der Adventure-Entwicklung verpennt: Seit den späten 80er Jahren jagt der ebenso naive wie sympathische Schwerenöter in komplett gezeichneten Szenarien dem (meist gar nicht so) schwachen Geschlecht hinterher. Auch im jüngsten Abenteuer – das trotz des Titels übrigens sein sechstes ist, Nummer vier hat der Schelm Al Lowe einfach unter den Tisch fallen lassen – trägt der Mann mit dem schütterten Haar nach wie vor einen weißen Polyesteranzug, sein Markenzeichen. Auch sonst hat sich grafisch in den vergangenen drei Jahren wenig getan; einmal davon abgesehen, daß Larry und seine Gespielinnen nun über mehr Animationen verfügen, als in den vorangegangenen Episoden zusammen zu sehen waren. Bereits im Intro frönt Larry hier mal wieder einem Fesselungsspielchen, was wie immer böse



Welcher Mann würde bei einem solchen Kapitän nicht gerne anheuern?

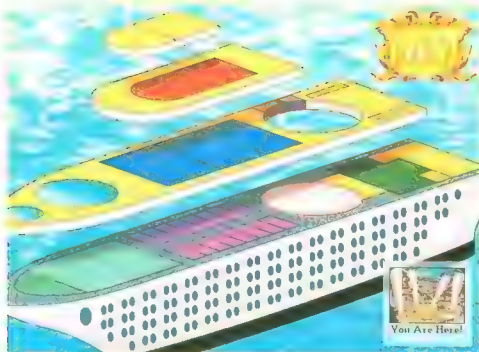
Folgen für ihn hat: Seine Partnerin läßt ihn an ein Bett gekettet zurück, das in Flammen steht! Es obliegt dem Spieler, ihn mittels einer Nadel zu befreien und abendrein einen Werbeprospekt für eine noble Kreuzfahrt zu entdecken. Derlei Reisen haben es unserem Helden ja schon in so manchem Abenteuer angetan, weshalb er kurzentschlossen eine Passage auf dem Luxusliner „HMS Bouncy“ bucht. Und, wie könnte es anders sein, an Bord des

Schiffes wimmelt es nur so von wohlproportionierten Damen – allen voran die vollbusige Kapitänin, welche ihre Gunst dem Gewinner diverser Bordspielen (Sextext, Kochwettbewerb etc.) verspricht.

### LARRY AUF TRAB

Daß Al Lowes schräger Humor vor wirklich nichts und niemand haltmacht, merkt der





Der anklickbare Querschnitt des Schiffs ist der direkte Weg zu sämtlichen Räumen

Off zur Folge. Bewegt wird der perspektivisch korrekt gezeichnete und lustig animierte Bursche dann nach der üblichen Point & Klick-Methode. Die bildweise umschaltenden Lokalisationen des Schiffes sind dank einer stets aufrufbereiten Übersichtskarte samt und sonders direkt erreichbar, und für weiteren Komfort sorgt die Möglichkeit, häufig benötigte Befehle sowohl per rechter Maustaste als auch über Hotkeys anzusteuern.

## SCHWERENÖTER IN NÖTEN

Ob in der Kombüse, am Swimmingpool oder in der Lobby, praktisch überall trifft Larry auf spärlichst bekleidete Damen, die er natürlich umgehend per anklickbare Stichwörter anzubaggern trachtet. Dies bringt ihm zwar zumeist nur eine schmähliche Abfuhr, dem Spieler jedoch eine Zwerchfell-attacke nach der anderen ein. Gegenstände werden ebenfalls eingesackt (das sowohl grafisch als auch textlich präsente Inventory faßt endlos viele Items) und gemäß der recht schrägen Serientradition mehr oder weniger logisch eingesetzt. Dazu kommt das der Packung beiliegende Rubbel-

Land of the Lounge Lizards" auf. Seine Geburt verdankt er einer Eingebung, die ich beim 1981 von Chuck Benton erstellten Textadventure „Soft Porn" hatte.



?: Grafisch scheint es Larrys neuen Abenteuern allerdings ein wenig an Eingebungen zu fehlen – die Unterschiede zum inzwischen auch schon wieder drei Jahre alten Vorgänger sind denkbar gering.

AL: Ich halte nun mal nicht allzu viel von jenen multimedialen Adventures, die Gameplay durch cineastischen Pomp und 3D-Sequenzen ersetzen. Mir geht es ausschließlich um die Spielbarkeit. So haben wir sogar einige bereits fertiggestellte Szenen wieder aus dem Spiel entfernt, damit es auf eine CD paßt. Nichts hasse ich mehr als diese leidige Wechselei! Andererseits bringt „Larry VII" deutlich mehr Animationen auf die Waage als der Teil davor.

„Man sollte mich nicht mit Larry verwechseln"

?: Aber was tust du, wenn dir irgendwann mal keine neuen Gags mehr einfallen sollten?

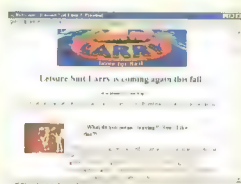
AL: Bei 15 Mitarbeitern, die sich zwei Jahre lang für so ein Spiel

## LARRY IST ÜBERALL

Praktisch seit seinem ersten Auftritt besitzt der weltweit über zwei Millionen Male verkaufte Frauenheld Kultstatus. Das nie erschienene „Larry 4" war übrigens 1991 als eines der ersten On-line-Spiele geplant, wurde dann aber aufgrund der damals noch nicht ausgereiften Technik stillschweigend begraben. Erwähnenswert wären allerdings noch die 1992 erschienenen Gag-Progis „The Laffer Utilities" sowie die 1995 von Sierra veröffentlichte „Leisure Suit Larry Collection", welche die Folgen eins bis sechs in teilweise überarbeiteten VGA-Versionen vereint. Dazu kommen zwei in Amerika erschienene Romane und der von Sierra separat eingerichtete Larry-Website.



Ein Fall für Sammler: die englischsprachige Larry-Collection



Larrys Homepage im Netz



Ein Gimmick, das (nicht nur der Konkurrenz) stinkt: das beige-fügte Rubbelpapier

papier mit neun Feldern, welches für wahrlich multimediale Erlebnisse sorgt – wenn der Held also etwa einen verfaulten Fisch findet oder nach dem Verzehr von Bohnenpaste böse Blähungen bekommt, erfolgt umgehend der Hinweis, doch bitte das entsprechende Ge-

die Köpfe zerbrechen, dürfte da kaum Gefahr drohen.

**?:** Eine Gefahr könnte jedoch sein, daß die vielen englischen Wortspiele in der deutschen Version untergehen.

**AL:** Um sicherzustellen, daß es keine Qualitätsunterschiede zwischen der originalen und der lokalisierten Fassung gibt, habe ich erstmals die gesamte deutsche Synchronisation persönlich überwacht.



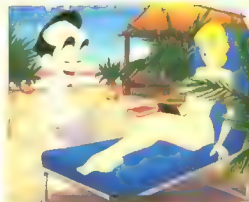
## „Demnächst kommt Larry als TV-Serie oder Kinofilm“

**?:** Warum unterhalten wir uns dann eigentlich auf englisch?

**AL:** Na, weil ich kein Deutsch kann. Ich habe einfach aufgepaßt, wann die meisten Lacher kamen, und dann gesagt, daß mir diese Übersetzung des Gags am besten gefallen hätte.

**?:** Genial! Dann hätten wir zum guten Schluß nur noch gerne gewußt, ob wir uns auf weitere Abenteuer deines Schweinölers einstellen dürfen?

**AL:** Unbedingt, denn momentan verhandle ich gerade mit einer großen Filmproduktionsfirma, die Larry entweder als Serie ins TV oder gar als Spielfilm auf die Leinwand bringen will!



Jetzt ist es an der Zeit, ein neues Feld freizurubbeln

ruchsfeld freizuschaben. Kaum weniger originell sind die 32 teils geschickt getarnten Dildos, die man ohne tieferen Sinn und Zweck unterwegs auffinden sollte.

Der Lohn gelungener Aktionen besteht wiederum in automatisch ablaufenden Zwischensequenzen, die den Tolpatsch von einer Peinlichkeit ins nächste Fettnäpfchen tapsen lassen. Vorzugsweise dann, wenn hübsche Frauen das Bild bevölkern, wird dagegen auf die Ich-Perspektive umgeschaltet.

## MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Um den Spieler maximal einzubeziehen, dürfen über ein

(nicht beiliegendes) Mikro unter Windows sogar eigene Dialoge in das Programm ein-

gefügt werden. Und wer einen Scanner besitzt, kann sein Konterfei in so manchen Spiegel setzen. Weitere Einflußmöglichkeiten hat man auf die Laufgeschwindigkeit des Protagonisten, die durch den Wellengang verursachten Schwankungen des Dampfers und die Zeitigkeit der Dialoge. Nur bei den Damen fallen die letzten Hüllen höchst selten; etwa, indem Larry beim Strip-Würfelpoker gewinnt. Überhaupt ist das Spiel trotz aller Anzüglichkeiten weitgehend jugendfrei. Am schweinischsten ist noch der Rauch einer Lampe, was jedoch nur bei genauem Hinsehen zu erkennen ist.

Selbst die gelungensten Gags vermögen freilich nicht darüber hinwegzutäuschen, daß



Wenn Larry diese Meute vom Spielfeld vertreiben will, muß er wortwörtlich stinksauer werden

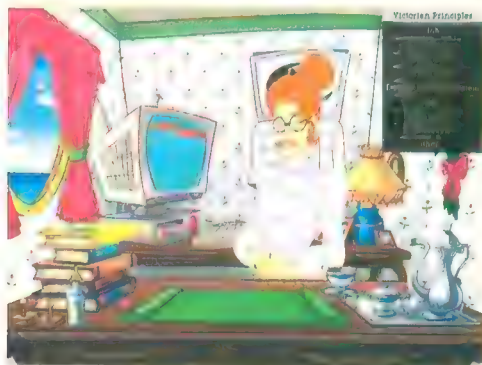
## GANZ PERSÖNLICH

Liegt es an meiner Vorliebe für alternde Machos, daß mir der neue Larry gefällt? Gut möglich, immerhin bin ich mit einem verheiratet. Andererseits sind die Gags des Spiels nun mal köstlich, zudem geht der Sexismus ja in beide Richtungen: In Gestalt der Hauptperson bekommen die Männer durchaus auch ihr Fett weg. Ja, in Wahrheit wird sogar ganz überwiegend der Männlichkeitswahn vieler „Herren der Schöpfung“ verunglimpft. Mit dieser Meinung stehe ich zudem nicht alleine da, denn Larry wird von weitaus mehr Frauen geliebt und gekauft, als das bei anderen Adventures der Fall ist.

Brigitte







Auch die offenerzigsten Gespräche mit den zugeknöpften Damen können per Mausclick abgebrochen werden

Larry rein optisch ein wenig in die Jahre gekommen ist: Mehr als unteres Trickfilmniveau darf man sich an keiner Stelle erwarten. Bei einem ehemaligen Musiklehrer wie Al Lowe als Chefdesigner nicht weiter verwunderlich, daß die Akustik weit besser zu gefallen weiß. Sie besteht aus den zu-meist jazzigen und stets dem Geschehen angepaßten Klängen echter Instrumente (aufgenommen in Chick Coreas Musikstudio) sowie schier genialer, vorläufig jedoch noch englischer Sprachausgabe – eine

deutsche Version unter dem Titel „Yacht nach Liebe“ ist gerade in Vorbereitung. Die nicht lineare Story, bei der man eigentlich stets vergeblich nach einem roten Faden sucht (ihn aber auch nicht vermißt), ist dagegen ebenso ungewöhnlich wie Geschmackssache. Das unter DOS wie Windows laufende Spiel lebt letzten Endes wieder von seinen vielen Punkten der politisch eher unkorrekten Art und ist daher wohl auch nicht nach jedermanns Gusto. Aber vielleicht nach jederMANNs? (md)



Originale Larry-Entwürfe von Al Lowe

## GANZ PERSÖNLICH

Ich kann Brigitta nur recht geben: Larry ist im Lauf der Jahre zu einer Kultfigur gereift, die man einfach lieben muß. Ich für meinen Teil kann und konnte mich dem liebenswerten 70er-Jahre-Charme des langasigen (läßt hier Freud grüßen?) Antihelden jedenfalls nie entziehen. Die intelligenten Gags von Al Lowe stehen denen der frühen Werke eines Woody Allen kaum nach, bleibt nur zu hoffen, daß die Synchronisation ihr Handwerk versteht. Und bei soviel Gelächter vor dem Bildschirm nimmt man auch die nicht mehr ganz adäquate Optik gerne in Kauf



Michael

## Leisure Suit Larry 7 (Sierra)

Geglückte Fortsetzung der Saga um den kultigen Frauenhelden.

GRAFIK	74%
SOUND	86%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	86%

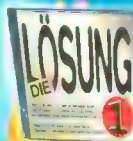


82%

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX
SPEICHER:	16 MB RAM, 26 bis 95 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Soundblaster/Pro sowie alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Touchpad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.sierra.com">http://www.sierra.com</a> , <a href="http://www.larry7.de">http://www.larry7.de</a>

Mit dieser  
**CD**  
schaffst  
DU sie  
**ALLE!**



IM GUT SORTIERTEN  
FACHHANDEL  
ERHALTLICH

29,95

Also gleich anrufen und bestellen  
FON: 06184-990376  
FAX: 06184-990378



Vision  
NOVA

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT!  
BITTE NUR MIT GEWERBENACHWEIS!

# NASCAR RACING 2

Über zwei Jahre sind vergangen, seit das Papyrus-Team erstmals am PC mit Stockcars zum Erfolg fuhr. Inzwischen hat man den Rennstall, sprich Vertriebspartner gewechselt, und auch sonst sind allerlei Neuheiten zu vermelden.

Die Fahrzeugtexturen wurden überarbeitet, die 3D-Engine beherrscht jetzt auch Lensflares



In die Armaturen lassen sich Info-Fenster einblenden



Abwechslung für das Auge: Nachtfahrten

Die seinerzeit aus der Virgin-Box gestarteten Boliden brennen nun also im Auftrag von Sierra ihren Gummi auf insgesamt 28 Rundkurse. Das sind 19 mehr als noch beim Vorgänger, trotzdem werden sich die Freunde typisch europäischer Serpentin für deren ovale Schlichtheit zunächst kaum begeistern. Weltfame Motoristen wissen den hier simulierten Winston-Cup 96 indessen als Krone des amerikanischen Automobilsports zu schätzen. Zwar fehlen aus lizenzrechtlichen Gründen zwei der 30 tatsächlichen NASCAR-Pisten, doch sollen demnächst via WWW und Update noch zwei kostenlose Strecken an registrierte User nachgereicht werden. Diese werden dann über kurvige Küsten bzw. durch einen Wald führen und so wohl eher den hiesigen Ansprüchen an einen interessanten Straßenverlauf genügen. Für besondere Spannung bürgt bereits jetzt der Multiplayer-Weitstreit für maximal acht vernetzte oder zwei Modem-Piloten. Ein paar Trainingsrunden und Schnellstarts auf einem beliebigen Kurs sind da schon spannend, aber was im Verlauf einer kompletten Saison alles passiert, kann nur noch als dramatisch bezeichnet werden: Auf Wunsch können Motorpannen den Sieg verhindern, rassistische Unfälle unbeschadet überstanden werden oder Karosserien verbeulen. Und werden zu viele Konkurrenten aus der Bahn geworfen, folgt eine Pacecar- oder Gelbe Flaggen-Phase bei gemäßigtem Tempo. Dazu gesellen sich veränderliche Wetterbedingungen (auch Wind) und Tageszeiten, alle Tabellen sind speicher- bzw. ausdrückbar und Lenk-, Brems- und Schaltheifen zuschaltbar. Die famose Steuerung lässt sich auch auf jedes erdenkliche Eingabegerät eichen und die schnelle, realitätsnahe, wenn auch nicht übermäßig hübsche 3D-Grafik genau wie der kernige Sound in weiten Grenzen an Hardware und Wun-

## HOCHSAISON FÜR INDIVIDUALISTEN

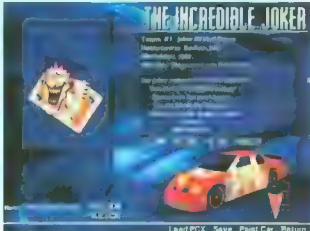
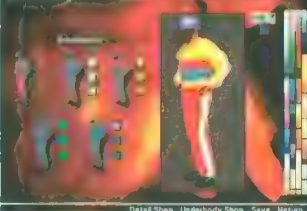
Das Spiel enthält 55 vorgefertigte Piloten, bis zu 40 davon lassen sich einer selbstgebastelten Saison zuteilen. Bei jedem sind der Name und dazu Werte wie Können, Aggressivität und Fahrstil veränderlich – ebenso Biographie, Kleidung und bisherige Erfolge; sogar ein beliebiges Portrait im PCX-Format kann eingebaut werden. Und am fahrbaren Untersatz lässt sich nach Herzenslust an Marke, Setup, Lackierung oder aufgebrachter Werbung schrauben.

Individualismus auf Mausklick

### Detail Shop



### Suit Shop





## NASCAR: EIN AMERIKANISCHES PHÄNOMEN

Die NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing) ist so amerikanisch wie Baseball oder McDonalds: Im Rahmen der 30 Veranstaltungen des Winston Cups jagen rund 40 eher optisch denn technisch seriennahe US-Stockcars (Ford, Chrysler etc.) Stoßstange an Stoßstange mit mehr als 300 km/h über zumeist ovale Steilwandkurse, bis nach 300 bis 500 Meilen die Zielflagge fällt. Nur durch exakte Lenkmanöver und höchste Konzentration über den gesamten Rennverlauf hinweg lassen sich mit den 700 PS starken Boliden Runde um Runde einige Meter auf die Konkurrenten gutmachen. Es sei denn, diese würden durch einen jener spektakulären Crashes ausfallen, die durch das zentimeternahe Vorbeiflitzten an den betonierten Außenwänden an der Tagesordnung sind.



In der NASCAR-Serie sind spektakuläre Unfälle zwar an der Tagesordnung, böse Verletzungen aber eher selten

sche anpassen. Renndauer und Stärke der Computergegner sind in Prozentschritten einstellbar, der eigene Untersatz kann realistisch oder eher wie ein gutmütiger Arcadebolide auf der Straße liegen und entsprechend auf Rempler reagieren. Das Sahnetüpfelchen ist aber die Sprachausgabe: Die Boxencrew teilt akustisch oder via Texteinblendung mit, wie es dem Motor geht, wann ein Reifenwechsel fällig wird, ob der Führende gerade die Ziellinie überquert und welche Rundenzeit man selbst fährt. Dazu wird man an das Tempolimit in der Boxengasse erinnert und vor Konkurrenten im toten Winkel des Rückspiegels gewarnt. Kurz gesagt ist NASCAR 2 eine Fahrsimulation von hoher Komplexität, die langfristig motiviert und mit den Fahrhilfen des Arcademodus dennoch einen schnellen Einstieg erlaubt. Nur live ist die NASCAR-Serie faszinierender! (rl)



Schnell und durchaus ansehnlich: die VGA-Optik



Der Replay-Rekorder verfügt über 12 Onboard-, TV- & Zeppelin-Kameras, Spulfunktionen, Spiecheroption und eine Schnitteinrichtung

### NASCAR Racing 2 (Sierra/Papyrus)

Komplexe Stockcar-Rennsimulation für DOS und Windows 95.

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

80%  
73%  
86%  
88%



85%

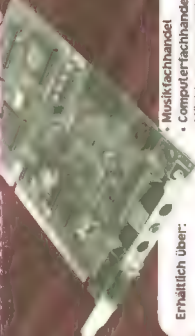
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2, besser ein P90
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 18 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	nur gangbare Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Lenkrod, Pedalerie
AUSGABE:	ab Januar komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE INFO:	<a href="http://www.sierra.com">http://www.sierra.com</a> , <a href="http://www.nascar.com">www.nascar.com</a>

# Geiler geht's nicht!

- neu: Easy Plug & Play
- neu: 32-bit Wavetable-Synthesizer
- Endlich! Mehr Sound für weniger Geld
- Maximale Spielekompatibilität
- Voll-Duplex ins Internet ...und jetzt bist Du dran!

**ENSONIQ**  
Soundscape VIVO40  
Wavetable Soundkarte



• Musikfachhandel  
• Computerfachhandel  
• Märkte und Kaufhäuser

1&1

ENSONIQ Soundkarten Weihnachts Demo Aktion am 24./30.11.96, 6./7.12.96, 13./14.12.96 und 20./21.12.96 jeweils ab 11:30 Uhr bei Neckermann • Zeit 41 • 60313 Frankfurt a.M.

Erhältlich über:

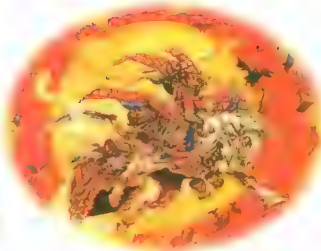
Geiler muß sein!  
Schiebt mal'n paar Infos über  
ENSONIQ Soundscape  
Wavetable Soundkarten  
rüber!

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/ort \_\_\_\_\_

300197  
Soundware Audio Team GmbH  
Paul-Ehrlich-Str. 28 • 30  
D-43326 Rödemark

# DISCWORLD II

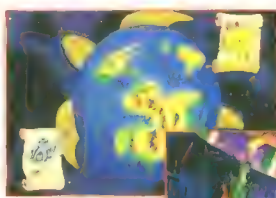
## VERMUTLICH VERMISST



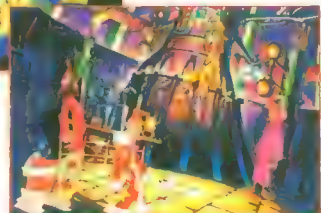
Skurril, wie viele hochkarätigen Comic-Adventures („Larry 7“, „Toonstruck“, „Orion Burger“) derzeit auf den Markt drängen. Allerdings nicht annähernd so skurril wie Terry Pratchetts Scheibenwelt-Saga, die es nun zum zweiten Mal aus dem Bucheinband auf den Monitor verschlagen hat.



Für die kleine Truhe sind selbst große Fische verdaulich



Per Übersichtskarte wird eifrig auf der Scheibenwelt herumgesehen



Studenten sehen doch überall gleich aus...

Wer bereits einen oder mehrere der satirischen Romane um die bizarre Fantasywelt des englischen Kultautors Terry Pratchett gelesen oder gar das erste Gag-Abenteuer gespielt hat, wird sich ohne Schwierigkeiten im hiesigen Szenario zurechtfinden. Ausgangspunkt aller Geschehnisse ist wieder die Stadt Ankh-Morpork, ihr (Anti-) Held einmal mehr der unfähige Zauberer Rincewind. Dieser wird vom Erzkanzler der Unsichtbaren Universität

mit einer heiklen Mission beauftragt: Da der leibhaftige Tod beschlossen hat, die Sense an den Nagel zu hängen und eine Weile Urlaub zu machen, ist die Region nun von Zombies und Vampiren überlaufen. Ergo müssen in vier Akten allerlei seltsame Utensilien herbeigeschafft werden, die diesen unhaltbaren Zustand wieder revidieren.

### Wenn Gervatter Tod die Sense an den Nagel hängt...

Für Rincewinds jüngstes PC-Abenteuer wurden sämtliche Örtlichkeiten und Personen komplett neu in SVGA gezeichnet. Die oft mehrere Screens großen Hintergründe haben dabei nichts an Atmosphäre und Lokalkolorit eingebüßt, die Gesprächspart-

ner und vor allem der Protagonist selbst hingegen schon. Während der Mächtegerrenmagier im ersten Teil nämlich noch Elan und Esprit vermittelte, ist er mittlerweile zu einem gebückt einherschleifenden Mittvierziger degeneriert, dessen nur halb hochgezogene Augenlider allen Frust seiner Midlifecrisis offenbaren. Im Zuge der unerbittlichen Cartoon-Kur haben auch die anderen Charaktere Federn lassen müssen; beispielsweise mutierte das nette Milchmädchen von nebenan zu einem besonders naiven Klon von Marilyn Monroe. Weitere Parodien betreffen etwa den Film „Lethal Weapon III“, der im Intro durch den Kakao gezogen wird. Was die neue Präsentation an Charme verloren hat, macht sie freilich durch Qualität wieder wett: Hochklassige Animationen und Zwischenfilme garantieren zusammen mit über 20.000 Einzelzeichnungen beste Trickfilmunterhaltung.

Inhaltlich ist aber alles mehr oder weniger

## DIE WELT IST EINE SCHEIBE

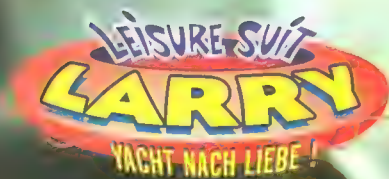
Träge zieht die riesige Schildkröte „Groß A-Tuin“ ihre Bahnen durch das All. Auf ihrem Rückenpanzer stehen vier Elefanten, die eine gewaltige Scheibe tragen – die Scheibenwelt. Dort geben sich Götter und Sagengestalten die Klinke in die Hand, denn der englische Autor **Terry Pratchett** läßt in seinem mittlerweile unzählige Bände umfassenden **Scheibenwelt-Zyklus** (ältere Ausgaben bei Heyne, neuerdings bei Goldmann) kein Klischee des Fantasy-Genres ungeschoren. Kulturelles und magisches Zentrum der Scheibenwelt ist die Stadt Ankh-Morpork, wo sich die Unsichtbare Universität befindet. Hier studiert auch der erfolglose Hilfsmagier Rincewind, seines Zeichens Pechvogel und nebenberuflicher Weltenretter, der in allen Abenteuern von einer geräucherten Truhe aus magischem Birnbaumholz begleitet wird. Die Idee des Spiels beruht übrigens auf dem Roman **Alles Sense**, auch wenn dieser ohne Rincewind auskommt.



Der Douglas Adams der Fantasy: Terry Pratchett



# Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...



**O**h, nein... der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück!  
Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren -  
aber diesmal läuft alles anders!!

Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die  
einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.

Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für  
echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Hässchen,  
die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche  
Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!



## BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift: SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH

**JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.**

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Postleitzahl: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_ Land: \_\_\_\_\_



SIERRA



In aufreizender Position: Rincewind mit dem Baseball



Rincewind vor und nach seinem SVGAlterungsprozeß



Der Schimmel des Schnitters ist auch nur ein Pferd

beim alten geblieben. So sind die rund 60 verfügbaren Gesprächspartner nicht nur grafisch zweidimensional, sondern haben auch stets nur über ein ganz spezielles Thema etwas zu sagen. Hierfür konnte wieder die bewährte Riege an Synchronsprechern gewonnen werden, angeführt von Arne Elsholtz (Tom Hanks) in der Hauptrolle. In deutscher Sprache werden da teils recht langwierige Unterhaltungen geführt, deren Inhalt vage durch Gesprächsicons (Begrüßung, Humor, Frage und Selbstgespräch sowie personenspezifische Themen) vorgegeben ist. Dabei ist sich Rincewind stets seiner Situation als Held eines Computerspiel bewußt, was nicht selten zu weitschweifigen und auf Dauer etwas nervigen Betrachtungen über den Sinn und Unsinn bestimmter Aktionen führt. Doch immerhin springt dabei manchmal auch ein Wink mit dem Zaunpfahl für die Lösung eines Rätsels heraus.

### Die neuen SVGA-Charaktere haben an Animationen gewonnen, aber an Charme verloren

Auch bei der Spielsteuerung wurde nichts verändert. Für das Heldengepäck ist

nach wie vor die bereits aus den Romanvorlagen bekannte Truhe auf Beinen zuständig, welche Gegenstände beliebiger Größe einfach schluckt. Die rein mausgesteuerten Aktionen beschränken sich noch immer auf das Ansehen und Benutzen eines Gegenstandes bzw. das Sprechen mit einer Person, was in der Praxis mitunter etwas unfließend anmutet.

Der Vorteil der Methode liegt in einem Schwierigkeitsgrad, der zumindest von geübten Abenteurern gerade noch zu bewältigen ist. Die Komplexität der Rätsel selbst ist seit dem Vorgänger nämlich keinesfalls gesunken, und durch die Vielzahl der gleichzeitig transportierten Gegenstände entstehen unzählige Kombinationsmöglichkeiten – von denen freilich stets nur eine einzige zum gewünschten Resultat führt.

Der langen Rede kurzer Sinn: Wer bereits den Vorgänger mochte und nicht davor zurückschreckt, mal über zwei bis drei Ecken zu denken, wird von Discworld 2 mit Sicherheit begeistert sein. Sofern er mit Selbstironie und ausschweifenden Dialogen leben kann. (mz)



## Discworld II (Psygnosis)

Eng an den Vorgänger angelehntes Cartoony-Adventure in zeitgemäßer Präsentation

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

86%  
82%  
77%  
80%



81%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 6 Jahren  
für Köpfer  
ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB unter Win95), 7 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	<komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.psygnosis.com/E3/discw2.html">http://www.psygnosis.com/E3/discw2.html</a>



# Oooooooooops!

schon mit 90 P.S. System Super-VGA & High Color  
auf der B2-Überholspur



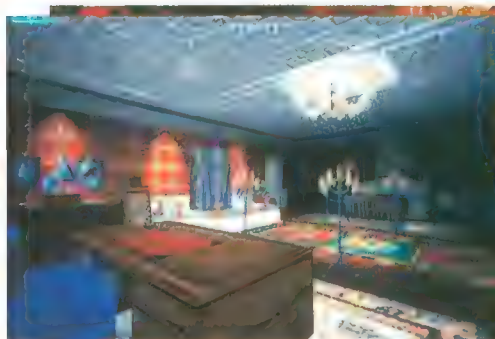
Ab 3. Januar '97 fahrbereit

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh

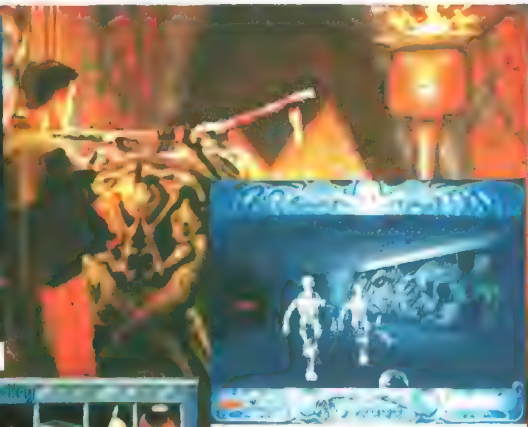


# REALMS of the Haunting

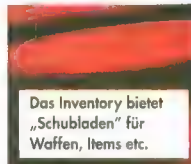
Gremlin sorgt hier für angenehmes Gruseln in dunklen Winternächten. Zudem hält die Mischung aus den so beliebten 3D-Ballerdungeons und einem packenden Abenteuer um etliche Schrecksekunden länger vor als ein gewöhnlicher Horrorstreifen.



Die neue Grafikengine kann feine Lichteffekte auf den Screen zaubern



Die Gemetzel: kaum Blut, aber viel Spannung



Das Inventory bietet „Schubladen“ für Waffen, Items etc.



Adam Randall durchsucht ein Spukhaus nach der Möglichkeit, die Seele seines just verstorbenen Vaters aus den Fängen finsterner Mächte zu befreien. Die lauern u.a. in Form von 20 verschiedenen, per Motion Capturing gerenderten Monstern hinter jeder Ecke der Zimmer, Gruften und Korridore, die man aus der Ich-Perspektive in bester Duke-Index-Manier durchstreift. Da kann einem schon das Herz stehenbleiben, wenn plötzlich aus dem Dunkel eine Horde Skelette im Schein der Laterne auftaucht!

Die diversen Ausgeburten der Hölle lassen sich mit 15 bewährten Problemlösern beseitigen: 45er, Pumpgun, Schwert oder auch der Zauberstab für Feuerbälle wollen allerdings erst gefunden werden. Kein leichtes Unterfangen, denn Munition und Heiltränke sind

recht spärlich über das Areal verstreut, und die Gegner gehen überraschend, bisweilen auch nicht ganz fair zu Werke.

Damit der Spieler beim Umherwandern nicht komplett „verdoomt“, gibt's reichlich Rätselkost. Wem sowas auf den Magen schlägt, der wählt den Easy-Modus, wo der Rechner auf einen Mausklick hin eigen-

Schwätzchen mit Rebecca, die dem Helden später verbal hilfreich zur Seite steht, der eine oder andere Hinweis auf das weitere Vorgehen.

Die „True 3DTM Engine“ sorgt stets für flüssig-schnelle und zumindest im HiRes-Modus optisch beeindruckende Action. 120 Minuten an Videosequenzen untermalen die unheimliche Story, tolle Sound-FX und ordentliche Musik tragen ebenfalls zur beklemmenden Atmosphäre bei. Ein Stündchen

Einarbeitungszeit ist jedoch nötig, bis man den Nager und die reichlich belegte Tastatur voll im Griff hat. Andererseits warten dann aber auch an die 100 Stunden Gänsehaut auf nervenstarke Scharfschützen mit Köpfchen, die vor einem herben Schwierigkeitsgrad nicht kapitulieren. (st)

## Plötzlich eine Horde Skelette: Da kann einem schon das Herz stehen bleiben...

ständig den jeweils benötigten (und zuvor hoffentlich aufgefundenen) Gegenstand aus dem Inventory fischt. Selbiges ist fein säuberlich sortiert nach Lesbarem, Waffen, Items, magischem Allerlei und den Infos über die Personen, denen man im Spielverlauf begegnet. Da findet sich nicht nur in den

## Realms of the Haunting (Gremlin)

3D-Horror pur für abgebrühte Scharfschützen mit Köpfchen.

GRAFIK	74%
SOUND	66%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	73%



**69%**

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 90 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA / SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Gravis Ultrasound/Max
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version folgt
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.gremlin.com">http://www.gremlin.com</a>



SIND SIE DER SPITZEN-PILOT,  
FÜR DEN ES SICH ZU  
STERBEN LOHNT?



PC CD-ROM



GAMETEK



# TOMB RAIDER

**Machos wie Indiana Jones sind die Helden von gestern, der politisch korrekte Schatzsucher von heute ist eine Heldin: Die fescbe Lara Croft ist das Kind einer kürzlich geschlossenen Ehe zwischen den Firmen Eidos und Core Design und streift wohlani­miert durch prächtige Polygon-Ruinen.**



## DER INHALT

Selten genug verirrt sich ja eine weibliche Hauptdarstellerin in ein Actionadventure, und hier wird erst richtig klar, was man(n) da verpaßt hat: Auf der Suche nach dem altertümlichen Artefakt „The Scion“ turnt die gar nicht zimperliche Lara Croft mit Unterstützung des Spielers grazil durch die Überreste von gleich vier untergegangenen Kulturen.

Nachdem man sich auf dem Trainingsparcours in Laras Haus mit ihren vielfältigen Bewegungstechniken vertraut gemacht hat, stehen zunächst die drei Abschnitte der Inkastadt Vilcabama auf dem Programm. Hier werden die Waffen der Frau(en) in vergleichsweise harmlosen Auseinandersetzungen mit Wölfen, Vampirfledermäusen oder Braunbären erprobt. Der wahre Ernstfall tritt dann erst inmitten pflanzenüberwuchelter Ruinen römischer und griechischer Bauart ein, wo die streitbare Lady sich durch rattenverseuchte Zisternen schlagen und sich mit Alligatoren oder aggressiven Gorillas abplagen muß. Das nachfolgende Ägypten wirft unter anderem Pumas, Mumien und andere mystische Monster in die Schlacht, während das Finale dann im sagenumwobenen Atlantis über die Bühne geht. Hier drohen eindrucksvoll berstende Bauten das nahende Ende einer altertümlichen HiTec-Kultur an.

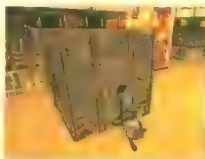
## DAS GAMEPLAY

Ein Teil der Herausforderung in den insgesamt 15 Abschnitten besteht darin, gleichermaßen überraschende wie faire Attacken der Gegner abzuwehren – das kann natürliches und phantastisches Getier sein, mitunter aber auch einer von fünf menschlichen Widersachern. Dazu dient zunächst eine unbegrenzt munitionierte

Kleinkaliberwaffe, doch wer sucht, der findet: Im Spielverlauf tauchen auch Schrotflinten, Magnumrevolver und (über­raschend harmlose) Uzi-Gewehre auf; außerdem natürlich die genreüblichen Sammeleien wie Munition und Energieriegel. Diesbezüglich erweisen sich ausführliche Expeditionen ausgetrampelter Pfade als ebenso ergiebig wie gefährlich, denn da sind tiefe Schluchten, glitschige Steil-

## DIE BEWEGTE FRAU

Selten verfügte der Held eines Computerspiels über eine solche Vielfalt an Bewegungsmöglichkeiten wie vorliegende Heldin: Lara hat den wahrscheinlich betörendsten Gang seit Claudia Schiffer, kann Purzelbäume oder Saltos in alle Richtungen schlagen. Sie vollführt weite Hechtsprünge ins Wasser und gleitet dann höchst elegant durch die Fluten, um sich nach dem Bad wieder gekonnt zurück an Land zu katapultieren. Das Mödel klettert behende an Fassaden hoch und mit Bedacht in Fallgruben hinab, hangelt sich an Mauervorsprüngen entlang, federt hohe Stürze ab, schlittert mit Elan jeden Hang hinunter oder legt bei Gelegenheit auch mal einen sehenswerten Handstandüberschlag auf das Parkett. Und sofern sie ihre Hände gerade frei hat, greift sie jederzeit zur Waffe...



Ausschnitte aus Laras Repertoire an kunstvollen Bewegungen





Eines der eher technischen Rätsel

pfade oder vom Zusammenbruch bedrohte Behelfsbrücken über tosende Fluten zu überwinden.

Vom Spieler wird beim Laufen, Springen, Klettern und Kämpfen exaktes Timing, viel Geschick und etwas Geduld verlangt, von der Heldin das Äußerste an Kondition. Doch bei den vielfältig integrierten Knobelereien sind auch die kleinen grauen Zellen



Handfeuerwaffen zieht Lara beidhändig und zielt automatisch

geplanten „Tomb Raider 2“. So sind zu viele der herumliegenden Gegenstände nur Staffage und lassen sich weder durch Bitten, Betteln noch rohe Gewalt bewegen oder als Waffe benutzen. Von Multiplayer-modi oder Automapping fehlt jede Spur, statt dessen gewährt ein läppischer Kompaß mehr schlechte als rechte Unterstützung in den höchst komplexen Labyrinth. Unklar auch, warum dem PC die ordentliche Pad-Steuerung der Versionen

für Saturn und Playstation vorenthalten bleibt – selbst wenn sich Lara mit dem Keyboard intuitiver kommandieren läßt als die meisten Helden anderer 3D-Abenteuer.

Nur Gutes läßt sich dagegen von den vielen liebevollen Details im Spieldesign berichten. Exemplarisch sei hier die Sauerstoffanzeige genannt, die vor zu langen Tauchgängen warnt. Oder die automatische Zielerfassung, die es der Heldin ermöglicht, ihre Feinde je nach gerade angewählter Waffe sogar beidhändig zuverlässig aufs Korn zu nehmen. Gut auch, daß man sich gefahrlos an riskante Abgründe herantasten kann, ohne durch einen kleinen Schritt zuviel einen versehentlichen Sturz zu riskieren. Sprünge in das Verderben hat sich der Spieler somit stets selbst zuzuschreiben, und selbst diese führen nur in seltenen, weil arg tiefen Fällen zum Verlust des einzigen Bildschirmlebens. Sollte es doch einmal soweit sein, kann man auf einen der 16 jederzeit anlegbaren Spielstände zurückgreifen.

## DIE PRÄSENTATION

Das feine Gameplay geht Hand in Hand mit einer atemberaubenden 3D-Optik: Die Grafiker haben ungemein beeindruckende Polygon-Kulissen von bisher kaum gesehener Pracht realisiert und superb animierte Akteure integriert. In der Tat ist Lara Croft die wohl bestbewegte und auch bestgebaute Digi-Heldin aller Zeiten! Allenfalls Kleingeister würden angesichts dieses Augenschmaus gelegentliche Clipping- und Grafikfehler, die wenig aufsehenerregenden Intro- und Zwischenmovies oder die etwas dürrig gestalteten Wasseroberflächen bemängeln. Tatsächlich unterversorgt werden jedoch die Ohren, denn außer einem netten Titeltrack und lauen Soundeffekten gibt es nur Hintergrundgeräusche direkt von der CD, aber keine Begleitmusik zu hören.

## ALLES ANSICHTSSACHE: DIE VIRTUELLE KAMERA

In bisher einzigartiger Form hat Core Design hier eine virtuelle Kamera realisiert. Sie schwebt ein Stück weit hinter der Heldin und übermittelt deutlich dynamischere Bilder, als man sie aus der unflexiblen Ego-Perspektive der üblichen 3D-Actionkerker oder den starren Renderkulissen von Actionadventures wie z.B. „Alone in the Dark“ her kennt. Droht sich ein Gegenstand zwischen die Protagonistin und den Betrachter vor dem Monitor zu schieben, wird passend gezoomt. Und sollte eine Aktion eine Reaktion in einem uneinsichtigen Teil der Landschaft auslösen, so wird der Spieler durch einen kurzen Schwenk dorthin informiert. Diese Technik stiftet anfänglich aber auch ein wenig Verwirrung.



Auf Tastendruck sieht sich Lara fast nach Belieben in der Umgebung um

## PRO & KONTRA

Trotz aller Vorzüge bleibt freilich noch Raum für Verbesserungen am bereits fest



Wölfe stellen selbst kleinkalibrige Waffen nicht vor ernsthafte Probleme

gefordert, selbst wenn letztlich bloß Schlüssel oder die fehlenden Teile antiker Maschinen gesucht, Steine verrückt und Fallen entschärft werden. Die logisch durchdachte Kombination der diversen Puzzles entfaltet aber einen unglaublichen Reiz. Es macht einfach Laune, etwa mannshohe Felsblöcke durch die Gegend zu wuchten, hinter dem ersten eine Geheimkammer zu entdecken, mit dem zweiten einen Trittschalter zu blockieren und den dritten als Leiter zu vorher unerreichbaren Räumen zu verwenden.

## DAS WORT ZUM SCHLUSS

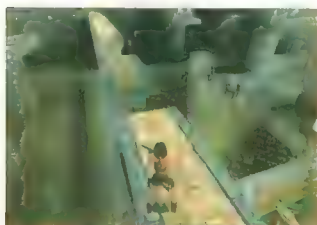
Kurz und sehr gut, Tomb Raider ist eine vollauf gelungene Schatzsuche, die durchdachtes Gameplay mit einem gefälligen Schwierigkeitsgrad und einer sagenhaften 3D-Optik kombiniert. Anders gesagt: ein Actionadventure, wie man es sich zum Weihnachtsfest kaum schöner wünschen könnte! (rl)



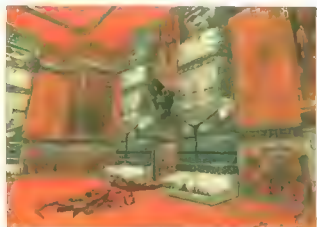
Lara schwimmt in Sicherheit, die Gorillas bleiben enttäuscht zurück



Der Löwe ist hungrig: schon lange keine Gladiatoren mehr gefrühstückt...



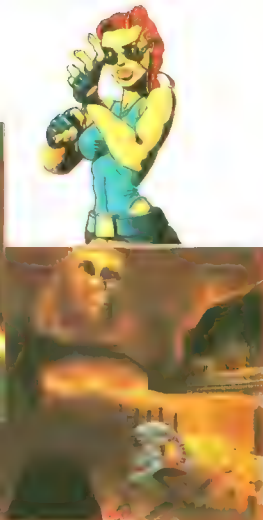
Eine Zisterne: Wir empfehlen, vor Betreten abzuspichern



Über soviel Agilität staunt der Dino



In Ägypten wird's mystisch

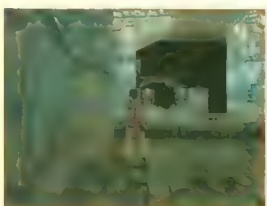


## POWER-GRAFIK FÜR ALLE

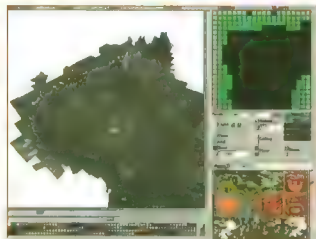
Damit Lara auf jedem Rechner eine ordentliche Figur macht, unterstützt die 3D-Grafikengine ansehnliches VGA und überwältigendes SVGA in variablen Bildgrößen. Eine Abschaltung der Perspektivenkorrektur sorgt dabei auf schwächeren Computern für zusätzliches Tempo, was allerdings mit verzerrten bzw. gekrümmten Texturen im Nahbereich erkauft werden muß. Die volle Grafikpracht entfaltet sich ab einem P166 oder besser noch mittels der kommenden Spezialumsetzung für 3D-Beschleuniger: Rendition-Grafikarten oder der neue 3DFX-Chipsatz (integriert auf Diamond Monster, Orchid Righteous 3D etc.) sorgen für feiner aufgelöste Bilder in Höchstgeschwindigkeit.



3D-Optik mit...



... und ohne Perspektivenkorrektur



Mit diesem Editor schufen die Entwickler die vier Ruinszenarien

## Tomb Raider (Eidos/Core Design)

Schicke Präsentation, durchdachtes Gameplay: ein Actionadventure der Sonderklasse!

GRAFIK	91%
SOUND	69%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	89%



**88%**

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2, empfohlen sei ein P166
SPICHER:	ab 8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA Extraversion für 3D-Karten
SOUND:	unterstützt alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.tombraider.de">http://www.tombraider.de</a>



# SID MEIER'S CIVILIZATION II



Das gibt's tatsächlich! Ein Spiel erobert alle Herzen im Sturm und wird praktisch über Nacht zum Klassiker: Die Rede ist von Sid Meier's Civilization® II.

Ausgezeichnet

- mit dem **International Emma Award 1996**
- mit dem **Platin Player** in Deutschland
- mit dem **British Interactive Multimedia Association Award** als Spiel des Jahres 1996 in England

Weltweit mit Bestnoten bewertet, wird Civilization® II mittlerweile als das erfolgreichste Strategiespiel auf dem Markt bezeichnet. Höchste Zeit, daß auch Sie den Tatsachen ins Auge sehen!

Nehmen Sie die Herausforderung an - und lassen Sie sich von einem phantastischen Spiel mitreißen!

Und es geht noch weiter!

In Kürze gibt es mit "Conflicts in Civilization" 20 neue knallharte Szenarios für Civ-II-Spezialisten und alle, die es bald sein werden. Teilen Sie sich Ihre Freizeit gut ein!

## PC Player Platin Player

"Evolution - noch nie war sie so unterhaltsam wie heute."  
"Für Freizeitstrategen auf der Suche nach langfristiger Unterhaltung ist Civilization® II ein Muß."

## PC Games Award 90 %

## PC Joker 88 %

"Die vielen Fans des Vorgängers werden von der ungeheuren Spieltiefe ebenso begeistert sein wie jeder Neuzivilisator."

## Power Play 88 %

"Auch in der zweiten Auflage ist Civilization die S-Klasse unter Strategicals."

## PC Action 87 %

"Wenn sich ein Strategiespiel von Sid Meier ankündigt, dann warten Publikum und Kritiker gleichermaßen ungeduldig auf den Release-Tag. In der Vergangenheit hat der Star-Designer von Microprose mit seinen Werken schon oft höchste Erwartungen erfüllt, und auch das Sequel zu seinem Meisterwerk Civilization folgt dieser Tradition in überzeugender Weise."

## PC Spiel 3/5

## PC Power 85 %

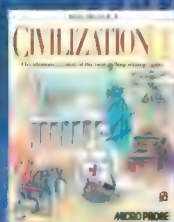
"Sid Meier hat ein Meisterstück von einem Spiel geliefert."

Sold separately! Conflicts in Civilization!

Microprose Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr  
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH

© 1996 Microprose, Inc. Sid Meier's Civilization, Conflicts in Civilization and Sid Meier's are registered trademarks.

Ein Unternehmen der Microprose GmbH



# MICROPROSE

The Ridge Chipping Sodbury Glos BS37 4NN  
World Wide Web Site! <http://www.microprose.com>

**Windows 95:**

# **Es gibt nur wenige Dinge, mit denen**



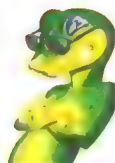
An was auch immer Du gerade denkst: Vergiß es mal für 57 Sekunden. Stell Dir lieber vor, was alles laufen würde, wenn Du Windows® 95 hättest: Du würdest die **hitzigsten Games** Deines jungen Lebens spielen. – Egal? Dann wird Dir auch die **Windows 95 Bonus-CD-ROM** mit spielbaren Demoversionen egal sein. Schade. Die wäre nämlich ab sofort Dein gewesen, wenn Du Dir Windows 95 geholt

hättest (die Einsendung Deiner Registrierkarte hätte gereicht). Aber was entgeht Dir schon? Außer Captain Quazer, Monster Truck, Flight Simulator, Necrodome Diabolo, Deathdrome, The Neverhood, Time Commando. Kurz was anderes: Du kommst mit Windows 95 plus **Internet Explorer** (bedauerlich, ebenfalls auf der Bonus-CD-ROM) auch ins Internet. Das ist toll. Aber nicht unser





# man so **Schön** rumspielen kann.



Thema. Also zurück: Spiel nicht irgendwo rum, spiel mit Windows 95. Ehrlich. Denn da läuft mehr. Nicht falsch verstehen – für Dich läuft's bestimmt auch sonst gut. Und jetzt kannst Du ruhig wieder an was anderes denken. Hallo? Doch noch was. Auf der Demo-CD-ROM gibt's außer Games und dem Microsoft Internet Explorer 3.0 auch noch Mail, News Reader und das

Service Pack 1 für Windows 95. Das noch:

<http://www.microsoft.de> Sehr gut.

Where do you want to go today?™

**Microsoft®**

**Dreimal haben die Biester aus dem Weltraum bereits die irdischen Kinos heimgesucht, die nächste Zelluloid-attacke wird soeben vorbereitet. Jetzt dürfen sich die Fans aber erstmal in Acclains schnörkellose Actionumsetzung vorbeissen.**

Die Filmvorlagen bilden hier den Rahmen für einen 34-Etagen umfassenden 3D-Keller voller Space-Monster; dazu gibt es zehn Abschnitte für maximal vier, sich ausschließlich gegenseitig bekriegende Multisöldner.

Ausgangspunkt ist die Siedlerkolonie LV-426 aus „Aliens“, dem zweiten Movie der SF-Serie. Hier durchsucht Lt. Ellen Ripley (mal in Gestalt des Spielers anstatt der von Sigourney Weaver) die Korridore nach Überlebenden, ballert auf Alien-Eier, Frischlinge und ausgewachsene Parasiten.

Das Getier greift dabei nicht immer frontal an, sondern lauert auch hinter dem Mobiliar, schleicht an der Decke herum oder krallt sich direkt im Blickfeld fest. Die Labyrinth des nachfolgenden Gefängnisplaneten basieren auf „Alien 3“, sind teils wasserdurchflutet und bergen u.a. Hundemutanten, infizierte Häftlinge sowie angreifende Soldaten der betrügerischen Minencompany. Zum Finale geht's dann zurück auf das außerirdische Raumschiff aus dem ersten Film; jetzt allerdings voll mit Aliens besetzt

### Die Labyrinth des Gefängnisplaneten bergen Hundemutanten und infizierte Häftlinge.

Trotz gelegentlicher Intermezzi der ungel(s)tümen Alienkönigin hält sich die Vielfalt der Angreifer zwar in Grenzen, doch verleihen Missionbriefings dem Spiel einen Hauch von Komplexität. Da werden Terminals aktiviert, flammen-

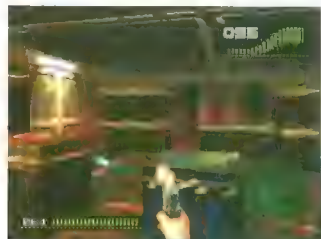
de Brennstoffrohre entlüftet oder unter Zeitdruck Schleusen versiegelt. Unterdessen sind Fässer, Kisten oder Kammern auf Sammelextras abzuheben, denn die Grundausstattung aus Bewegungsmelder, Kleinkalibergewehr und der Speicheroption ist nur die halbe Miete – wer hätte in Ripleys Lage nicht gerne Automapping, Energieriegel, Nachtsichtgerät, säureresistente Stiefel, Munition oder vier automatisch zielende Sonderwaffen (Schrotflinte, Flammenwerfer, Puls- und Mehrwegekanone) bei der Hand?

Die düstere Grafik überzeugt durch Tempo, Transparenzeffekte und Explosionen, verweigert jedoch den SVGA-Betrieb und vermag daher weder mit 256 Farben noch im HiColor-Modus voll zu überzeugen. Mehr Stimmung verbreiten die zwölf dra-

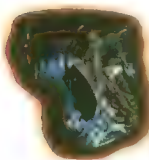


Das Spiel basiert auf allen drei Alien-Movies

matischen Soundtracks nebst passender FX, und auch die eingebauten Renderfilmen sind durchaus sehenswert. An der genretypischen „Dungeon-Steuerung“ gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln. Wer seine Lieblingsmonster also mal in einem grundsoliden Actiongame erleben will, der ballert hier richtig. (rl)



Bunte Kisten bergen nützliche Extras



Ripley im Clinch mit Alien-infizierten Häftlingen

### Alien Trilogy (Acclaim)

Grundsolide 3D-Aktion für DOS und Win 95.

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

69%  
75%  
75%  
70%



73%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 16 Jahren  
variabel  
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	(Null-) Modem, vier Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.acclaimation.com">http://www.acclaimation.com</a>



DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS



IM JANUAR  
FÜR PC CD-ROM



DISTRIBUTED BY  
**Acclaim**  
Entertainment GmbH

Segas NASCAR-Boliden genießen in der Spielhalle und auf der Saturn-Konsole enorme Popularität. Das mag an der feinen Steuerung, den spannenden Multiplayer-Duellen oder den rasend schnellen 3D-Pisten liegen – alles Dinge, die der aktuellen PC-Umsetzung leider abgehen.



Rempeleien sind an der Tagesordnung



Selbst bei abgeschalteten Details ruckeln die Pisten noch

Besonders enttäuschend ist die SVGA-Grafik, die sich voll auf die lahmten Direct 3D-Routinen von Win 95 verläßt: Selbst am schnellsten Pentium rucken die weder besonders schmucken noch langen Kurse. Mehr Tempo gibt's nur bei verkleinertem Bildausschnitt, doch löst ein briefmarkengroßes Sichtfenster natürlich keinen Benzinrausch aus.

Nun hat das zugrundeliegende Arcade-Original mittlerweile einige Jahre auf dem Buckel und daher sonst nicht viel zu bieten, was Konkurrenten wie „Bleifuß 2“ oder die „Need for Speed Special Edition“ ausbremsen könnte. So finden die Übungen

### Kein Benzinrausch auf drei ruckeligen 3D-Kursen

und Championship-Rennen gegen maximal 39 Computerpiloten auf nur drei Pisten statt: dem kurzen Daytona-Rundkurs, einer anspruchsvolleren, mit Serpentin, Tunnels und Steilkurven bestückten Bergstrecke sowie einem Stadtkurs mit fliesen Kehlen. Die vier angebotenen Boliden (im Arcade-Modus sind's nur zwei; hier

drückt dann ein Zeitlimit auf die Tube) unterscheiden sich bloß durch Farbe und Automatik bzw. Schaltung für höhere Endgeschwindigkeit. Ansonsten sind nur Renndauer und Perspektive variabel. Letztlich ist es freilich egal, ob das Geschehen aus dem Cockpit betrachtet wird, die

Kamera auf der Motorhaube thront oder über dem Heck schwebt, denn zu sehen gibt es recht wenig und zu hören kaum mehr als ein paar Musiktracks und fades Motorengerumme. Da sind die Markstücke im Originalautomaten besser aufgehoben. (rl)

### GAMEPLAY-GIMMICKS

Mag die Konvertierung auch lieblos sein, ein paar Gags hat sie doch zu bieten. So erwähnt die Online-Anleitung nur am Rande den Mirror-Modus für Fahrten über spiegelverkehrte Kurse und das Rennen gegen die Stopphur. Völlig unterschlagen wird, daß die Jeffry-Statue (einer der „Virtua Fighter“) am Straßenrand einen Kopfstand macht, wenn man einige Sekunden vor ihr parkt. Und ein Turbostart läßt sich realisieren, indem man bei gehaltener Bremse die Drehzahl zwischen 6.500 und 7.000 U/min hält und sie bei grüner Ampel losläßt.

Am Stadtkurs gibt Jeffry Kunststücken für Parker zum besten

### Daytona USA (SEGA)

Enttäuschende Win 95-Konvertierung des heiligen Arcade-Romans.

GRAFIK	57%
SOUND	62%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	46%



53%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAPHIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.sega.com">http://www.sega.com</a>



# she really wants it

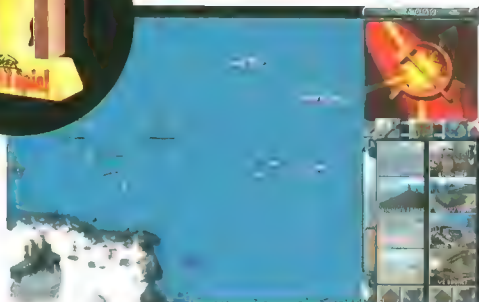


BATTLECRUISER  
3000AD  
PC CD ROM

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

GAMETEX

Eine halbe Million Käufer können nicht irren: „Command & Conquer“ samt Zusatz-CD bot Echtzeitstrategie vom Allerfeinsten. Taktisch klug legen die Westwood Studios nun zum Weihnachtsgeschäft den Nachfolger des Bestsellers vor, wieder in einer von Virgin lokalisierten Version.



Die Wunderwaffe der Stalinisten: U-Boote sind vom Feind kaum auszumachen



## WAS IST NEU?

Nach dem etwas grobpixeligen Vorgänger erstahlen die 41 neuen Schlachtfelder dank Microsofts „DirectX“ nun zumindest unter Windows 95 in feinstem SVGA-Glanz; unter DOS muß man sich weiterhin mit der weitaus schöderen VGA-Optik und einem deutlich kleineren Kartenausschnitt begnügen. Dafür sind rund die Hälfte der 33 Land-, Luft- und erstmals auch Seestreitkräfte völlig neu, und deren Aufträge

deutlich komplexer. Die Landkarten besitzen nun gar das etwa doppelte Ausmaß, während die Hintergrundgeschichte noch abstruser als gehabt ausfällt

## EINSTEIN, HITLER & STALIN

Laut Westwoods Autoren hat Albert Einstein hier in den 20er Jahren Hitler verschwinden lassen, wodurch Deutschland in den Genuß eines vorgezogenen

Wirtschaftswunders kam. Dies brachte wiederum den russischen Neidhimmel Stalin in Rage, der nun mit seiner Roten Armee und den verbündeten Ukrainern die westliche Allianz überfällt. Der Spieler hat zu Beginn die Wahl, in zwei völlig unterschiedlichen Kampagnen entweder mit Stalins Schergen (quasi die Nachfolger der NOD-Truppen aus dem ersten Teil) Westeuropa zu überrollen oder als alliierter Kommandeur (vormals GDI) der roten Flut Einhalt zu gebieten.

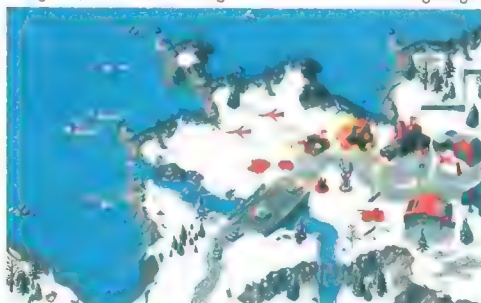
## FREUND UND FEIND

Jede der beiden Kampagnen besteht aus 14 Missionen. Da man sich jedoch des öfteren nach einem Sieg auf der anklickbaren Europakarte selbst nach dem nächsten Einsatzgebiet umsehen darf, summieren sich die einzelnen Abschnitte zu insgesamt 41 Einsätzen. Bis zu acht per Nullmodemkabel, Netzwerk oder Internet verbandelte Gegenspieler dürfen sich in rund 20 Missionen zudem gegensei-

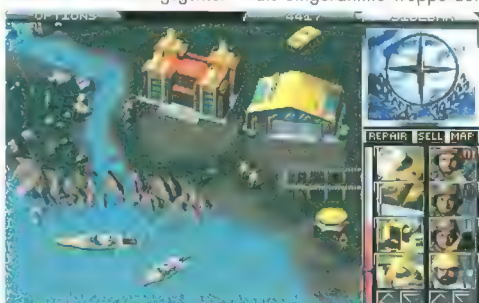
tig bekriegen. Darüber hinaus haben Solostrategen die Möglichkeit, die Multiplayerkarten allein mit und gegen bis zu sieben CPU-Kontrahenten zu absolvieren. Und wer dann immer noch nicht genug hat, darf sich mittels der beiden praktikablen Editoren (je einer für DOS und Win 95) beliebig viele eigene Schlachtfelder in vier Größen zusammenschustern.

## DIE AUFGABEN

Vor jedem Einsatz präsentieren professionelle Schauspielere eine ausführliche Missionsbeschreibung, wobei sich streifig, aber bildschirmfüllende Videos mit martialischen Rendersequenzen abwechseln. Danach geht's umgehend auf eine aus der Vogelperspektive gezeigte Landkarte, deren Berge, Meere und Flüsse sich entweder in weiß verschneitem oder in sommerlich grün/braunem Look zeigen. Die Soldaten, Panzer, Schiffe und Flugzeuge werden hier entweder einzeln per gezieltem Klick oder aber in beliebiger Anzahl als eingerahmte Truppe auf



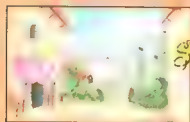
So detailreich ist die Grafik nur unter Win 95



Unter DOS ist es bei grobpixeligen Schlachtfeldern geblieben



# So gib' doch Deinem Computer auch ein Gummibärli!



Super Grafik



3 Welten



Viele Stunden  
Spielvergnügen



250 spannende Levels



Auch im  
Display für  
den Fach-  
handel

Für alle von 4 bis 94.  
Hol' Dir Haribo's Quest bei:  
Libro, Karstadt, Media Markt (A) und im Fachhandel

HARIBO Gummibärli gibt's jetzt  
auch als CD-ROM

Apple's Macintosh und Windows  
Edition. Mit 250 Missionen und  
einem spannenden Abenteuer  
durch Fantasy, Fantasy II,  
Fantasy III. Auch die  
Wunderwaffen Edition

Abenteuer (auch noch in  
deutscher Sprache) kann man die  
250 Levels genießen und  
die Haribo Gummibärli genießen!



Trab gebracht. Abgedunkeltes  
Terrain ist wortwörtlich zu ent-  
decken, Gegner und feindliche  
Gebäude sind mittels punktge-  
nauer Mausclicks unter Feuer  
zu nehmen  
Meist muß man auch eine aus

bis zu 30 unterschiedlichen  
Gebäuden bestehende Basis  
mit Erntesilos, Radaranlagen  
und Waffenfabriken errichten.  
Erfahrene Eroberer dürften da  
die meisten Bauten schon ken-  
nen, neu hinzugekommen sind

Bunker, Hundehütten, Radar-  
störer, MG-Nester und ein Tele-  
porter, der Einheiten zu jedem  
gewünschten Punkt der Land-  
karte beamen kann. Den  
Grundstoff für den Aufbau von  
Infrastruktur und Truppen lie-

## KRIEG MIT DER BPS

Damit es keinen Ärger  
mit den strengen Jug-  
endschutzbestimmun-  
gen hierzulande gibt,  
hat Westwood (wie be-  
reits beim Vorgänger)  
die deutsche Version an  
einigen Stellen etwas  
abgemildert. So bekrie-  
gen sich hier keine  
menschlichen Soldaten  
sondern Roboterar-  
meen, statt rotem Blut  
fließt bei Feuergefech-  
ten grüne Säure über  
den Bildschirm, die To-  
desschreie und Hilferu-  
fe wurden zugunsten  
weniger anstößiger  
Laute entfernt. Auch die  
Hintergrundstories vari-  
ieren dezent, das ge-  
niale Gameplay blieb  
jedoch unangetastet.



Hier entsteht eine Basis



Sofern genügend Rohstoffe vorhanden sind, kann das HQ endlos ausgebaut werden

fern dabei Mineralfelder, die mit Erntemaschinen abzugrasen sind.

## DAS GLEICHGEWICHT DER KRÄFTE

Beide Streitkräfte haben ganz explizite Schwächen und Stärken. So verfügen die Alliierten zwar über weniger Feuerkraft, können sich dafür aber auf eine sehr fähige Infanterie, eine mächtige Flotte und Spionagesatelliten verlassen. Letztere entarnen auf einen Schlag das gesamte Terrain, was umso nützlicher ist, als sich neuer-

dings bereits entdeckte Gebiete nach und nach wieder verhüllen. Die Russen dagegen besitzen die weitaus besseren Panzer und Flugzeuge (u.a. auch MIGs und Hubschrauber), zudem durchflügen sie die Meere mit U-Booten, welche nur von Sonaranlagen aufgespürt werden können.

Ganz neu im Kriegsarsenal sind auch Tarnvorrichtungen und Spione, die Rohstoffe und Informationen vom Feind stehen können – sofern sie nicht von postierten Schärferhunden entdeckt werden. In speziellen Missionen befehligt man zudem die schlagkräftige Einzel-

Die Übersichtskarte rechts oben ist zweifach zoombar



Die Feuerkraft der Schiffsgeschütze reicht bis in das Hinterland



kämpferin Tanya. In solchen Fällen sind wiederum die Sanitäter besonders nützlich, da sie verwundete Söldner restlos heilen können. Besondere Erwähnung aufgrund ihrer multiplen Verwendbarkeit verdienen außerdem minenlegende Panzer, Fallschirmjäger sowie insbesondere die allerorten herumstehenden Ölfässer. Einmal getroffen, lösen sie explosive Kettenreaktionen aus.

## MEISTERSTRATEGEN GESUCHT

Die Aufträge sind generell ein gutes Stück flexibler geworden und beinhalten häufig mehrere Teilaufgaben. Hier gilt es dann nicht nur, eine Basis möglichst schnell aus dem Boden zu stampfen, sondern beispielsweise auch, unter Zeitdruck

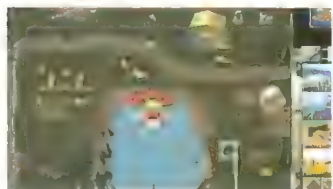
Brücken zu sprengen, Straßen für Konvois von Feinden zu säubern oder ganz gezielt gegnerische Truppen zu vernichten und Gefangene zu befreien. Zwei Spezialaufträge führen gar in das Innere eines weilverzweigten, unterirdischen Reaktorraums. Selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad wollen Siege daher hart erkämpft werden. Und oft genug klappt es nur mit einem exakt koordinierten Parallelschlag der Land-, See- und Luftstreitkräfte – wobei bereits ein einziger Fehler zum vorzeitigen Abbruch der Mission führen mag.

## HINTER DEM PULVERDAMPF

Kurzum, im direkten Vergleich mit dem Vorgänger werden



Einzelkämpferin Tanya kommt ohne Basis und daher ohne Bau-Icons aus



Auch Landungsboote können mit Panzern bestückt werden

## GANZ PERSÖNLICH

Auch wenn Alarmstufe Rot das Genre der Echtzeitstrategie kaum neu erfindet, ist es derzeit doch der stärkste Vertreter seinerunft – der Vorgänger war ja nahezu schon perfekt, da blieb kaum Raum für Innovationen. Von der dichten Atmosphäre über die vorzügliche Spielbarkeit bis hin zu den wertungsentcheidenden und taktisch ausgefeilten Aufgaben stimmt hier einfach so gut wie alles. Bleibt die Frage, welche Asse man sich in den Westwood Studios für die bereits angekündigte Fortsetzung „The Tiberian Sun“ im Ärmel behalten hat? Wie ich hoffe, zumindest eine etwas weniger hanebüchene Hintergrundgeschichte sowie ein Plus an überzeugenden Animationen.



Manfred





Der General-  
stab tagt



Feuer frei für  
Renderse-  
quenzen

zwar zahlreiche Detailverbesserungen, aber nicht eine wirklich innovative Neuerung geboten. Das stand freilich auch nicht zu erwarten, da das Konzept dieses Spiels immer noch ein weitaus interessanteres Gameplay als Konkurrenztitel wie etwa "War Wind" oder auch "Z" verspricht und die hiesigen Aufgabenstellungen geradezu vorbildlich ausgewogen sind. Zudem werden die PC-Generäle von einer genial einfachen und somit einfach genialen Bedienbarkeit unterstützt – zumindest unter Win 95 kommt ja auch noch der erheblich vergrößerte Kartenausschnitt hinzu, während sich unter DOS kaum optische Unterschiede zu Teil eins der Saga ausmachen lassen. Zu guter Letzt wird der Kampfgeist unter beiden Betriebssystemen von knallhartem Technorock und martialischer deutscher Sprachausgabe angeheizt.

Fazit: Command & Conquer war ein Muß für anspruchsvolle Strategen, und dabei ist es auch mit Alarmstufe Rot geblieben. (md)

### Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot (Westwood Studios/Virgin)

Fortsetzung der genialen Krimis in Echtzeit mit vielen Detailverbesserungen

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

76%  
88%  
90%  
86%



87%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
5 Stufen  
ca. 119,- DM

DATENTRÄGER: 2 CDs

PROZESSOR: ab einem 486 DX2

SPEICHER: ab 8 MB RAM, 30 MB auf der HD

GRAFIK: VGA (DOS), SVGA 640 x 480 bzw. 640 x 400 (Win 95)

SOUND: SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio 16, Ultrasound, Roland RAP-10

EINGABE: Maus

AUSGABE: komplett deutsch

MULTIPLAYER: bis zu acht Spieler per Modem, Direktverbindung oder im Netz

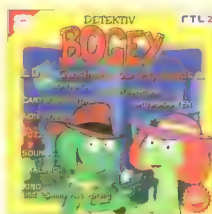
ONLINE-INFO: <http://www.westwood.com>

# DETEKTIV BOGEY

Die interaktive CD-ROM-Serie:



DETEKTIV BOGEY - Vol. 1  
"Das Griechische Collier"  
Art.-Nr. RAP 70001  
DM 29,95



DETEKTIV BOGEY - Vol. 2  
"Das Geheimnis der Pyramide"  
Art.-Nr. RAP 70002  
DM 29,95



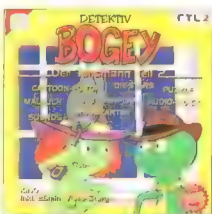
DETEKTIV BOGEY - Vol. 3  
"Ein Schatz im Untergrund"  
Art.-Nr. RAP 70003  
DM 29,95



DETEKTIV BOGEY - Vol. 4  
"Die Insel der ewigen Jugend"  
Art.-Nr. RAP 70004  
DM 29,95



DETEKTIV BOGEY - Vol. 5  
"Der Talisman Teil 1"  
Art.-Nr. RAP 70005  
DM 29,95



DETEKTIV BOGEY - Vol. 6  
"Der Talisman Teil 2"  
Art.-Nr. RAP 70006  
DM 29,95

Setzt im Buchhandel, Einzelhandel,  
führenden Warenhäusern oder bei:

**ART**

art & play neue medien  
Verlags- und Produktionsges. mbH  
Elbchausee 58  
22765 Hamburg

Tel. 040/39 900 804  
Fax 040/39 900 805

Internet: <http://www.artplay.com>


# REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND...

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN. IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT..., DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

 FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.

 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN

 MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE“ ATTRAKTIONEN


 VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE

 AUKTIONEN, „FIESE“ SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK

 „GROOVIGE“ KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE

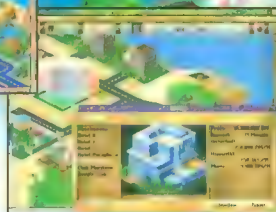
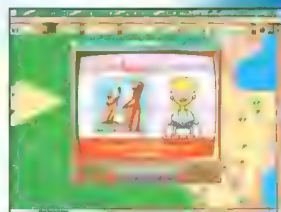
 BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER

 JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN

 ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG

 SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT

 TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY“



## Sunflowers

INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

FÜR WIN CD-ROM  
ERHÄLTLICH AB MITTE NOVEMBER '96



# HOLIDAY ISLAND



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

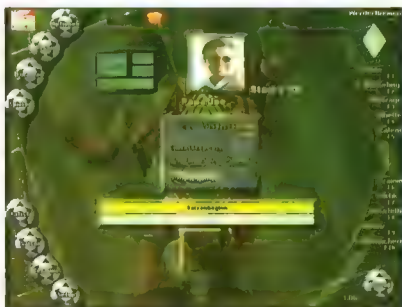
<http://www.bomico.com>

Bereits der „F1 Manager 96“ landete bugverseucht in den Regalen, und auch der neue BUNDI hat bei Verkaufsstart noch mehr Fehler als der schlechtesten Ligaabwehr pro Spiel unterlaufen. Betrachtet Software 2000 die Käufer neuerdings etwa als Beta-Tester?

# Bundesliga manager 97



Die Wunsche wird aufgestellt



Übersichtlicher denn je: das Hauptmenü mit Chefredakteur Joachim als Meisterrmacher

Nun geht's auch in Trainingslager außerhalb der Republik



Auch rund um die Arena darf wieder investiert werden

## TICKETS MIT KLEINEN FEHLERN

Gerade bei einem derart populären Spiel wie der vierten Variante des landesweit meistgekauften Fußballmanagers ist es ärgerlich, wenn wirtschaftliche Erwägungen vor Qualität gehen. Verständlich zwar, daß man den Titel bis zur „Computer 96“ und dem daran angeschlossenen Weihnachtsgeschäft am Markt haben wollte – unverständlich hingegen, daß die Zeit nicht genügte, alle Programmfehler auszuräumen. So bleibt der großen Fangemeinde wohl nichts anderes übrig, als auf ein voll bereinigtes Update zu hoffen.

## ANPFIFF

Nach dem netten Renderintro müssen die ein bis vier Spieler zunächst die üblichen Einstellungen in punkto Schwierigkeitsgrad, Komplexität, Startli-

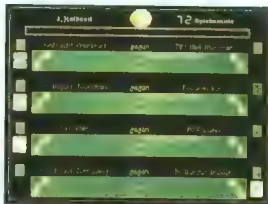
ga, Liga und/oder EM/WM-Modus, gewünschter Verein nebst Stärke sowie Managerportrait vornehmen. Eigene PCX-Konferis im entsprechenden Format lassen sich ebenfalls einbinden. Anschließend werden noch die Teilnehmer an den europäischen Pokalwettbewerben angezeigt und die erste Runde des DFB-Pokals ausgelost. Dabei klingt die Sprachausgabe allerdings so blechern wie ein Roboter aus den 50er Jahren. Sodann landet man im Hauptmenü mit seiner schmucken SVGA-Optik und einer im Vergleich zum Vorgänger stark verbesserten Übersichtlichkeit. Als positive Neuerung erreicht man hier alle Untermenüs per Klick auf beschriftete Bälle, darüber hinaus lassen sich zehn besonders häufig benötigte Features (z.B. die Laden/Speichern-Option) auf die Funktionstasten legen und so bequem direkt auswählen.



## DER BUNDESLIGA MANAGER IM WANDEL DER ZEIT

### Bundesliga Manager (1989)

Das Urprogramm hatte rein optisch zwar alles andere als Bundesliganiveau, doch die Darstellung der Bewegungen durch den „laufenden Ball“ kam prächtig an. Dieses Feature wurde von den Fans im Nachfolger sogar so schmerzlich vermisst, daß der Hersteller es in Teil drei schließlich wieder integrierte.



### Bundesliga Manager Professional (1991)

An den nett animierten, packenden Torszenen hatte man sich trotz nachgeschobener Zusatzdisk irgendwann sattgesehen. Zwar konnten registrierte Kunden einen Editor ordnen, doch dürften nur Freaks die gehörige Portion Geduld und Zeit aufgebracht haben, die zum Erstellen eigener Highlights vonnöten war.



### Bundesliga Manager Hattrick (1994)

Die im „Reality Modus“ anhand unzähliger Attribute berechneten Spielsituationen sorgten für reichlich Abwechslung, das Gewusel der winzigen Sprites hingegen eher für tränende Augen. Dazu flimmerten die Paraden der Keeper über die Anzeigetafel, und Nostalgiker bekamen ihren „laufenden Ball“ zurück.



### Bundesliga Manager 97 (1996)

Auf den ersten Blick mag die Action auf dem Renderrassen zwar beeindruckend aussehen, doch wenn die Akteure dann unbeholden und meist recht planlos durch die Gegend stolpern, wünscht man sich eine zusätzliche fünfte Kameraperspektive – um dem spannungsarmen Geckke den Rücken zu kehren zu können...



3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90
Alien Trilogy	DV	69,90
Azrael's Tears	DV	69,90
Baphomets Fluch	DV	69,90
Betrayal, in Antaria	DA*	74,90
Blitzkrieg	DV*	74,90
Bleifut 2	DV	54,90
Bundesl. Manager 97	DV	69,90
Civilization 2	DV	74,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Death Gate	DV	69,90
Der Planer 2	DV	69,90
Der Produzent	DV	69,90
Descent 2	DV	79,90
Destruction Derby 2	DA*	69,90
Diablo	DV	74,90
Die Akte Pandora	DV	74,90
Die Fugger 2	DV	74,90
Die Hard Trilogy	DV	69,90
Die Siedler 2	DV	64,90
Discworld 2	DV*	74,90
Down in the Dumps	DV	69,90
Dungeon Keeper	DV*	69,90
Eisbahn 1	DV	69,90
Fifa Soccer 97	DV	69,90
Formula 1 Gr Prix 2	DV	84,90
Guts N Garters	DV	79,90
Hardline	DV	54,90

Jagged Alliance 2	DV	69,90
Leis. Soft Larry 7	DV	79,90
Lighthouse	DV	74,90
M.A.X.	DV	74,90
MDK	DV*	79,90
Mechwarrior 2 Merc	DV	79,90
Megarace 2	DV	54,90
NBA Live 97	DV	74,90
Phantasmagoria 2	DV	79,90
Privateer 2	DV	79,90
Schleichfahrt	DV	69,90
Shattered Steel	DV	69,90
Syndicate Wars	DV	69,90
Time Commando	DV	69,90
Tomb Raider	DV	64,90
Toontruck	DV	69,90

### Comm. & Conquer 2

DV 84,90

69,90 Daggerfall DV

### NHL Hockey 97

DV 69,90

Tunnel B1	DV	79,90
Warcraft 2 - Extol. Edit.	DV	79,90
Wing Commander 4	DV	79,90
Z	DV	69,90
Zork Nemesis	DV	79,90

und weitere auf Anfrage

\* Das Spiel war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Vorbestellung empfohlen!

Versand nur in mind. ab DM 250, portofreie Vorbestellung plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400).

Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlungskartegebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20,-

Impressum und Preisänderungen vorbehalten

J. Hartmann & P. Klinger GbR  
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170  
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

## MULTISOFT

Inhaber Uwe Florenz

T-Online Florenz# Internet http://www.tvd.de/multisoft

Bestelltelefon:

03762/6004

FAX 03762/6016

PC CD-Rom	Forme 1*	Kinder
3 Skulls of the Toltecs DV 79,90	Flottenmanöver* DV 69,90	Alfons, Deutsch, Mathe je DV 75,90
Absoluter Pinball DA 59,90	Gene Wars DV 79,90	Burg Drachenstein DV 49,90
Albion DV 39,90	Hugo 4* DV 69,90	Der Froschhüpfer DV 39,90
Allen Incident DV 59,90	Land of Lore 2* DV 89,90	Kevin das Känguru DV 54,90
AH-D4 Longbow DV 89,90	Master of Orion 2* DV 89,90	Leonardas Lernmeister DV 59,90
Alpha Pandoras DV 79,90	Mechanics DV 69,90	Lex Kids DV 79,90
Arcade Anarchy DV 49,90	Mega Race 2 DV 64,90	Ludwig der Löwe DV 54,90
Azrael's Tear DV 69,90	Myrt DV 69,90	
Bad Mojo DV 79,90	NHL Hockey 97* DV 69,90	
Baphomets Fluch DV 79,90	Orion Burger DV 69,90	
Bleifut 2* DV 54,90	Rayman DV 49,90	
Bubble Bobble DV 69,90	Road Rash DV 69,90	
Command 2 - Sonderpreis DV 59,90	Schatten über Werra* DV 39,90	
Conquest 2 DV 69,90	Schleichfahrt* DV 79,90	
Command & Conquer 2* DV 79,90	Shattered Steel* DV 79,90	
Creatures DV 79,90		
Crusader 2 - No Regret DV 69,90	Sonic CD DA 59,90	
Daggerfall* DV 79,90	Sonic Keep Sonderpreis DV 49,90	
Daytime USA* DV 89,90	S.T.O.R.M. DV 69,90	
Death Gate* DV 79,90	Stinker 96 DV 69,90	
Deathtrap DV 59,90	Syndicate Wars* DV 79,90	
Der Planer 2 DV 79,90	Terra Nova - Strike Force DV 79,90	
Der Seelensturm DV 29,90	Tomb Raider* DV 79,90	
Diablo* DV 89,90	Toontruck DV 79,90	
Die Fugger 2 DV 79,90	Total Control* DV 49,90	

Sonstiges	Beitragmann
Ikarus Engl. Span od. Ital. 35,90	Universalisation 97* DV 75,90
Ikarus Translat. Pro 39,90	Universalisation 97* DV 75,90
Erlebnis Mensch DV 62,90	Universalisation 97* DV 75,90
Meyer Wie funktioniert das? 125,90	Universalisation 97* DV 75,90
Brick-Meine Reise DV 56,90	Universalisation 97* DV 75,90
Welt der Wunder DV 35,90	Universalisation 97* DV 75,90
Neue deutsche Rechtsch. 35,90	Universalisation 97* DV 75,90

Achtung!	Zubehör
Wir aktualisieren ständig unsere Preise. Rufen Sie uns an!!!	Alfa Twin 39,90
	Gravis Blackhawk DA 59,90
	Thrustmaster Grand Prix Lenkrod 165,90
	Thrustmaster X-Action Joyst. 69,90
	Diamond Stealth 3D Mouse 249,90
	PC 2 MB D-RAM
	NEU! Sony Playstation 288,-
	Spiel ab 79,90
	Versandkosten:
	Postnachnahme 9,50+3,- NN
	Vorkasse 6,50
	Über 400 Spiele!!!
	Kostenlose Preisliste anfordern

Preis verstehen sich in DM.  
Änderungen und Irrtümer vorbehalten!  
Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig!  
Sonderpreise nur solange der Vorrat reicht!

DV = Deutsche Version  
DA = Deutsche Anleitung  
E = Englische Version

Urban Runner DV 79,90  
Volgass Sonderpreis DV 55,90  
Warcraft 2 DV 82,90  
Woodruff and the Schri DV 39,90  
Zork Nemesis DV 79,90

Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

## ERSTE HALBZEIT

Das Gameplay bietet selbstverständlich wieder schier unglaubliche Handlungsfreiheit; es gibt kaum etwas, das beim Lenken der Vereinsgeschichte nicht berücksichtigt wurde. Wie gehabt feilt man bis ins kleinste Detail an Aufstellung bzw. Taktik, und es werden Trainingspläne aufgestellt. Die Reisen ins Trainingslager führen nun auch ins Ausland, und im Rahmen der überarbeiteten Spielertransfers darf nach Verstärkung gefahndet werden. Hat man unter Zuhilfenahme der Urmengen an Daten, Suchfilter und Talentspäher

den Wunschkandidaten aus deutschen Landen oder englischer, spanischer, italienischer sowie französischer Liga gepickt, geht's ans Echtzeiteisen um den Vertragsabschluß – und zwar nach den geänderten Transferregeln der UEFA. Apropos Transfer, neuerdings darf auch der Manager den Verein wechseln, falls entsprechende Angebote vorliegen.

Damit auch das Umfeld stimmt, landen Ärzte, Masseure und Co-Trainer auf der Gehaltsliste, der Kickernachwuchs wird mit Zuschüssen bedacht, das Stadion inkl. Peripherie ausge-



Auf Wunsch lassen sich lästige Aufgaben an den Rechner delegieren

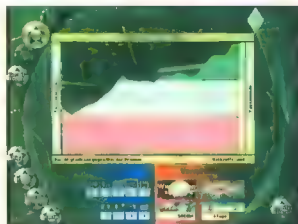
## DER VERSCHOBENE HIT



Wie eine Simulation bewerten, die durch ihre unschlagbare Komplexität und Realitätsnähe einerseits Höchstnoten verdient, andererseits jedoch in einer mit Programmfehlern und Systemabstürzen behafteten Version (noch nicht einmal die CD hat man bedruckt!) auf den Markt kommt? Um gleichermaßen fair gegen-

über den Machern und Käufern zu sein, sahen wir nur einen Weg: Die Wertungsnoten beziehen sich rein auf das Spiel selbst, die technischen Unzulänglichkeiten haben wir bewusst außen vor gelassen; dafür aber auf eine Hit-Plakette verzichtet. Doch gibt es ja für die registrierten User der ersten Verkaufsversion bereits ein (allerdings immer noch nicht völlig fehlerfreies) Update, das man auch direkt von der Homepage des Herstellers saugen kann. Dabei wurde auf vielfachen Wunsch die Vereinskasse im niedrigsten Schwierigkeitsgrad wie beim Vorgänger mit unendlich viel Kohle gefüllt. Darüber hinaus offeriert Software 2000 unter einer mit 1,20 DM pro Minute kostenpflichtigen 0190-Nummer noch eine Hotline. Und wir unsererseits werden den Hit im Hot Spot mit Vergnügen nachreichen, sobald die programmierenden Kammerjäger ihre Arbeit getan haben.

Stadionausbau mit allen Schikanen



Motivationssteigerung in der Kabine: Zuckerbrot oder Peitsche?

Das Umfeld muß stimmen: Co-Trainer, Ärzte und Masseure



baut, man schließt Werbeerträge ab, betreut die Fans und investiert in die Pressearbeit. Sollten Finanzgenies mal Geld übrigbehalten, wandert es auf das Sparbuch, oder man kauft Aktien, Immobilien und Anleihen. Im umgekehrten Fall hilft ein Kredit, während Glücksritter die leere Kasse beim Toto, das nun auch Systemtips zulässt, füllen.

## PAUSE

Wer sich angesichts der breitgefächerten Aufgaben überfordert fühlt, kann von den Auswechslungen über Verträge bis hin zur Bilanz so ziemlich alles auch dem Rechner überlassen, der dann optional vor manchen Entscheidungen erst die Genehmigung des Chefs einholt. Daß Statistiker wieder

ein wahres Zahlenparadies vorfinden, versteht sich von selbst, und der für die Terminplanung unentbehrliche Kalender blieb ebenfalls erhalten. So behält man trotz vollem Programm an Freundschafts-, Liga-, Länder- und Pokalspielen nebst Auftritten in Hallenturnieren und dem neu aufgenommenen UI-Cup den Überblick. Ein feiner Spielzug ist der nun von vornherein integrierte Editor, mit dem sich die Ligadaten in Bezug auf Spielernamen bzw. -attribute, Portraits, Wappen usw. stets aktualisieren lassen.

## 2. HALBZEIT

Nicht ganz so gut gefallen die Begegnungen selbst. Denn die Torszenen in den 3D-Stadien sehen zwar auf den ersten





Die Begegnungen sehen auf dem Foto leider weit besser aus als am Bildschirm

Blick phänomenal aus und lassen sich haarklein an die vorhandene Rechenleistung anpassen, doch der zweite Blick offenbart ziemlich grobe Animationen und eine öde Kicker-Choreographie: Das langweilige Geplänkel im Mittelfeld, die plötzlich abgebrochenen Angriffe oder fade Standardsituationen und die meist neben ihrer Kappe, bisweilen noch nicht einmal im Tor stehenden Keeper lassen kaum Spannung aufkommen. Trotz toller Fankulisse und Livekommentaren war letztlich selbst der „laufende Ball“ des Ur-Bundis packender. Beim Pausentee darf die Truppe dann über Echtzeitklicks motiviert werden, nur leider kann meist auch das Versprechen horrender Siegprämien nebst einer Woche Trainingsfrei oder die Androhung unzähliger Sondertrainingsstunden nicht verhindern, daß die Schützlinge mit einer Null-Bock-Einstellung auf den Rasen zurückkehren. Nach dem Schlußpfiff gibt man noch den Journalisten ein Multiple-Choice-Interview, ehe der Spieltag in der Sportschau nochmal ausführlich aufbereitet wird.

Gelbe Karte zeigen. Oder, wie hat es kürzlich ein enttäuschter Leser per E-Mail formuliert: „Bleibt nur zu hoffen, daß das Beispiel nicht Schule macht und wir uns in Zukunft mit inoffiziellen Betaversionen zum Vollpreis herumschlagen müssen.“ (st)

### Bundesliga Manager 97 (Software 2000)

Finestes Fußballmanagement mit un-  
tunlich Programmfehlern.

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	88%



**85%**

USK-Freigabe: o. Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2, besser ein PIV0
SPICHER:	8 MB RAM, 53 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kom- patible, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler hin- tereinander
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.software2000.de">http://www.software2000.de</a>

### SCHLUSSPFIFF

Kurzum, rein inhaltlich ist auch der Bundi 97 wieder die Referenz im Genre – wegen der überhasteten Veröffentlichung muß man dem Manager diesmal jedoch zumindest eine

ES wirft so viele Fragen auf  
daß selbst Allwissende  
anfangen zu zweifeln.



VOM  
AUTOR DES  
BESTSELLERS „2001 -  
ODYSSEE IM  
WELTRAUM“

## Rendezvous im WELTRAUM

**ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT  
EGAL? WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!**

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Videosequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.



**DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!**  
PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

**KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM**  
SIERRA COCKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

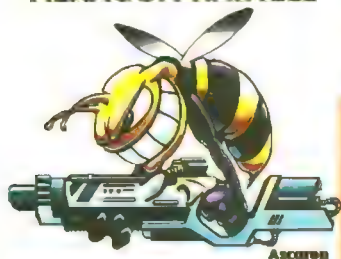
Name: .....  
Straße: .....  
PLZ/Ort: .....

RAM1107D



SIERRA

## Das HEXAGON KARTELL



Ascon, dieses Label stand bislang für hochklassige Wirtschaftssims aus deutschen Ländern. Das erste Spiel unter dem neuen Namen Ascaron ist denn auch erwartungsgemäß... eine Flugsimulation für Helikopterpiloten?!



Hind und Apache in einer der teils zoombaren Außenansichten

Auch Einsätze zur See stehen auf dem Programm

Nach Hits wie „Der Patrizier“ oder „Elisabeth I.“ nun also ein Flug. Doch zumindest das Szenario ist für Genrefans kein gänzlich neues: Zur Jahrtausendwende legen kriminelle Organisationen weltweit ihre Rivalitäten beiseite und gründen ein gigantisches Verbrechersyndikat; das Hexagon-Kartell. Der Name bezieht sich auf sechs von den Gangstern heimge-suchte Krisenherde, was den Weltsicherheitsrat auf den Plan ruft. Anno 2004 wird dann der Helikopterträger UNS Mustang mit einer internationalen Besatzung und ebensolchem Equipment ausgestattet, um den Kampf gegen das organisierte Verbrechen aufzunehmen. Unter der Leitung des vom Spieler verkörperten Draufgängers Hawk geht es nun darum, das Kartell nacheinander in Kolumbien, Mexiko, Nordafrika, China und dem Südpazifik zu zerpfücken.

Um für die Aufgaben gewappnet zu sein, erklärt die Flugschule im Handbuch alle Manöver in technischen

Details und gibt Hilfestellung zur Vermeidung typischer Fehler. Das solcherart erworbene Wissen um die Theorie darf dann praktisch in Trainingsflügen umgesetzt werden, wobei der Schwerpunkt auf dem Handling der Maschine und der Präzision der geflogenen Figuren liegt; auch der Umgang mit der Bordkanone wird in unterschiedlichen Situationen eingeübt. Eingeleitet werden diese Schulungen von Rainer Wilke, dem ehemaligen Dritten der Weltmeisterschaft im Kunstflug. Dabei ist die BO 105 des 48jährigen Fluglehrers der Heereswaffenschule (der Mann hat knapp 6.500 Flugstunden am Buckel!) in Filmausschnitten bei wahrhaft halbschmerzhaften Manövern zu beobachten. Schade bloß, daß seine Maschine im Spiel selbst überhaupt nicht auftaucht.

**Realismus pur  
– inklusive  
Flugschule unter professioneller Anleitung**

Dafür hat der PC-Pilot in jeder Mission die Wahl zwischen zumindest drei Hubschraubern; das gesamte Repertoire umfaßt neben den bekanntesten Gunships auch Transporthelikopter sowie die zivile Bell 222. Bereits hier ist

Augenmaß gefragt, da es natürlich wenig Sinn macht, einen Search-and-Rescue-Einsatz mit einem Kampfhubschrauber zu fliegen, in dem der Gerettete keinen Platz mehr findet. Wegen der Vielfalt der Missionen ist aber auch in der Luft oftmals ein kühler

Kopf besser als ein heißer Abzugsfinger, zumal Transporte, Aufklärungsflüge und sogar Verfolgungsaufträge viel Abwechslung in den Alltag des Kämpfers bringen.

Die wird er aber auch sonst nicht vergeblich suchen, da sich die diversen Maschinen im Flugverhalten stark an



Wichtige Missionsziele können zuvor in Renderfilmen studiert werden



ihren realen Vorbildern orientieren – mit einigen davon sind selbst spektakuläre Loopings oder Rollen möglich. Wo sie nicht möglich sind, werden derart gewagte Stunts freilich zum unkontrollierten Abschwärzen des Vogels führen, da hilft auch der stufenlos einstellbare Realismusgrad des Flugmodells nichts. Anfänger dürfen deshalb die eigene Unverwundbarkeit aktivieren und/oder die künstliche Intelligenz der zahlreichen Angreifer beliebig manipulieren.

Inhaltlich geht es also recht komplex her, doch die Präsentation läßt ein wenig zu wünschen übrig: Bodentexturen sind von vornherein nicht vorhanden, und Objekte (größtenteils Bäume) werden selbst in der maximalen Einstellung erst recht spät aufgebaut. Zudem sind Gegner nicht nur unter SVGA so klein, daß sie von versierten Piloten meist abge-

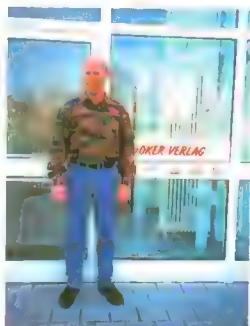
schossen werden, noch ehe sie über das Pixelstadium hinausgewachsen sind. Das mag zwar wirklichkeitsnah sein, färdert bei einem Spiel aber nicht unbedingt die Motivation. Positiv machen sich hingegen die deutschen Funksprüche und Kommentare des (arabischen) Co-Piloten bemerkbar, während die (abschaltbare) Musikbegleitung bei längeren Einsätzen doch an den Nerven sägt. Schön wiederum, daß das Programm von Pedalen über Schubregler bis hin zu VR-Brillen so ziemlich jede Zusatzhard-

ware am Markt unterstützt. **F**azit: Mit dem Hexagon-Kartell ist Ascaron ein beachtliches Simulationsdebüt geglückt; insbesondere für Chopper-Piloten, die großen Wert auf Authentizität legen. Wem es um aufwendige Präsentation geht, der sollte sich allerdings anderswo umsehen. (mz)

## Praktisch jede am Markt erhältliche Fliegerperipherie wird unterstützt



Gerade auf pixelgroße Luftziele will das Schießen geübt sein

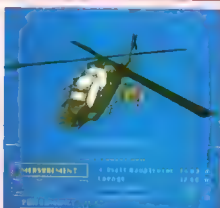


Ausgerechnet seine BO 105 fehlt: Rainer Wilke, technischer Berater des Spiels

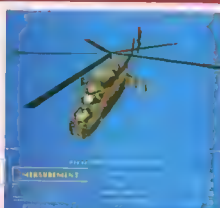
## DIE LUFTFLOTTE DER UNS MUSTANG



**Bell 209 (AH-1W Super Cobra):** Angriffs- und Panzerabwehrhubschrauber, USA



**McDonnell Douglas AH-64A (Apache):** Panzerabwehrhubschrauber, USA



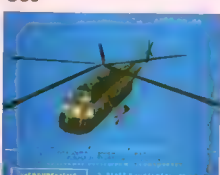
**Mil Mi-24 (Hind):** Mehrzweck-Kampfhubschrauber, GUS



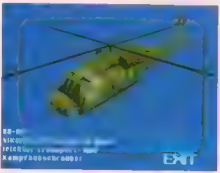
**McDonnell Douglas 500 (Defender):** Leichter Mehrzweckhubschrauber, USA



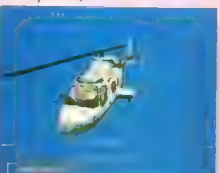
**Bell 205 (UH-1):** Mehrzwecktransporter, USA



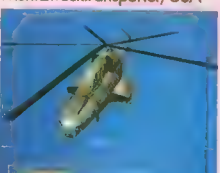
**Westland Sea King:** Taktischer Mehrzwecktransporter, USA



**Sikorsky S-70 (UH-60A Black Hawk):** Mehrzweck-Transporthubschrauber, USA



**Bell 222:** Ziviler Mehrzweckhubschrauber, USA



**Witchride:** Experimenteller Mehrzweckhubschrauber, EUN

## Das Hexagon-Kartell (Ascaron)

Unspektakulär präsentiert, aber hochrealistischer Heli-Simulator.

GRAFIK	69%
SOUND	74%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	79%



**76%**

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2 66, P90 für SVGA
SPEICHER:	8 MB RAM, 22 bis 61 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, unterstützt Pedale, Schubregler, VFX1-Helm, i-Glasses, 3D-Max
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler über Netzwerk
ONLINE-INFO:	AOL, Kennwort: ASCARON



Das Universum der Zukunft wird von üblen Terroristen bedroht, deren Anführer sich auf dem kürzlich erst besiedelten Planeten Alcibiade versteckt halten. Ganz klar ein Fall für Trepliev 1.

## DAS GAMEPLAY

Trepliev 1, da war doch was? Richtig, nämlich „Robinsons Requiem“, der Vorgänger von diesem 3D-Abenteuer. Und genau wie im Survival-Game von 1994 ist auch hier wieder extrem hohe Wirklichkeitstreue angesagt: Wer im Echtzeitkampf verletzt wird, muß einen Verband anlegen, wer Wasser aus zweifelhaften Quellen trinkt, sollte es vorher keimfrei machen, und wer sich bei kühlem Wetter nicht warm anzieht, hat mit einer bösen Erkältung zu rechnen. Realismus ist aber auch beim Objekt-Management Trumpf, denn der Held kann Fackeln basteln, Tierfelle zu Klei-



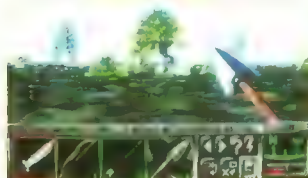
Die Gegner weichen oft und gern den Schlägen aus

dungsstücken verarbeiten etc. Wem das doch etwas zuviel des Guten ist, der findet diesmal auch einen Arcade-Modus vor, um im Stil der üblichen 3D-Dungeons durch die Gegend zu streifen, Widersacher umzunieten und Lebensenergie aufzusammeln. Im Vergleich mit echten Vertretern dieser Spielgattung ist Deus dann aber nur zweite Wahl, insbesondere was Zahl und Vielfalt der Gegner angeht.

## STEUERUNG UND PRÄSENTATION

Dummerweise bekommt es der Spieler andererseits im Komplet-Modus mit ei-

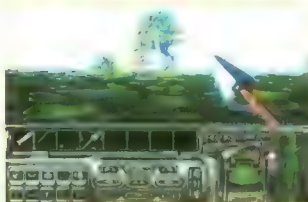
ner überkomplizierten Steuerung zu tun, deren immenser Klickaufwand viel vom potentiellen Unterhaltungswert kostet. Das reine Bewegen des Helden durch die schön gezeichnete Bitmap/Polygon-Landschaft funktioniert via Tastatur hingegen recht ordentlich, wenngleich die höchste Grafikstufe mit formatfüllendem SVGA schon einen Pentium 90 erfordert. Natürlich gibt es auch eine Menge zu hören, vor allem abwechslungsreiche Geräuscheffekte (Trepliev hustet und schnieft sogar, wenn er erkältet ist), aber auch gelegentlich ein nettes Musikstück. (jn)



Normales VGA...



...und VGA mit verkleinertem Grafikfenster



## ÜBERLEBEN SCHWER- HEIMACHE! ROBINSONS REQUIEM

Vor etwa zweieinhalb Jahren mußte Trepliev 1 durch die Wildnis eines unerforschten Gefängnisplaneten stolpern, von dort fliehen und schließlich ein Komplott der galaktischen Regierung aufdecken. Aufgrund seiner hohen Komplexität konnte sich das Survival-Abenteuer aber nie recht durchsetzen.



Robinsons Requiem: Nur die Besten kamen durch

Zum Vergleich: screenfüllendes SVGA (konstante erscheint, wenn der Mauszeiger an den unteren Bildrand geht)

## Deus (Silmarils)

Hyperrealistische „Abenteuer-Simulation“ für  
Win 95/3.X mit komplizierter Steuerung

GRAFIK	77%
SOUND	73%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	65%



67%

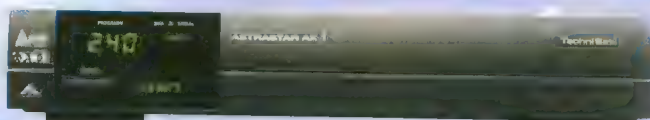
USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2
SPICHER:	16 MB RAM, 5 bis 220 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Joystick, Maus
AUSGABE:	multilingual
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.readysoft.com">http://www.readysoft.com</a>



# DIESES JAHR IST - KEINE FRAGE - DER ASTRASTAR DIE BESTE GABE!

## ASTRASTAR-Musicbox AX 1



Made In Germany



InfoMaster - die zeigt Ihnen,  
was läuft



## TechniSat ASTRASTAR-Musicbox AX 1

Ca. 40 Radioprogramme aus Deutschland und Europa können mit der ASTRASTAR-Musicbox in bester CD-Qualität empfangen werden. Und wenn Sie noch mehr wollen, können Sie über 60 Musikkkanäle von DMX (Digital Music Express) abonnieren. Anschließbar ist die ASTRASTAR-Musicbox an jede Stereo-Anlage und ASTRA Sat-Anlage. Als Zubehör gibt es die Fernbedienung InfoMaster, die beim DMX-Empfang Informationen zu Titel, Interpret, Komponist, Name der CD, die gerade gespielt wird, anzeigt.

# TechniSat®

Die ASTRASTAR-Musicbox und Infos erhalten Sie beim autorisierten TechniSat Fachhändler. Bezugsquellennachweis: TechniSat Satellitenfernsehprodukte GmbH Postfach 560 - 54541 Daun

Infos zu ADR können Sie auch per Fax-Polling abrufen: 06592-712632





Hier spielt man mit der ersten Reihe

Wieder einmal beweisen die sportlichen Programmierer von Electronic Arts eindrucksvoll, daß man selbst das Beste noch verbessern kann: Auch die vierte Auflage ihres Eishockey-Spektakels vermag Maßstäbe zu setzen.

# NHL 97



## ERFOLG IN SERIE

### NHL HOCKEY

(PC JOKER 10/93, Urteil: 88%)

Anno 93 wurde der Hit vom Mega Drive und SNES erstmals für die DOSe umgesetzt und stürzte dank Optionsvielfalt nebst Spielspaß im Überfluß auch gleich den damaligen Tabellenführer „Wayne Gretzky“ vom Thron.



### NHL HOCKEY 95

(PC JOKER 11/94, Urteil: 88%)

Mit SVGA, neuen Animationen, Zwischenbildern und Digifilmchen optisch aufgebohrt, wußte die Schillerscheibe auch spielerisch zu überzeugen. Dank Editor, erweitertem Regelwerk und verbessertem Gameplay konnte man die Spitzenposition behaupten.



### NHL 96

(PC JOKER 11/95, Urteil: 92%)

In Sachen Präsentation machte EA mit der „Virtual Stadium“-Technologie einen Riesenschritt nach vorn. Allerdings gingen manche der beeindruckenden elf Kameraperspektiven in 3D-Optik zu Lasten von Übersicht und Spielbarkeit.



Was die unglaubliche Optionsvielfalt betrifft, konnte freilich kaum noch viel mehr ins Spiel gepackt werden, und so beschränken sich die Neuerungen auf schmuckes Beiwerk wie die Galerie mit 30 originalgetreuen Goalie-Masken, aktualisierte Statistiken oder fünf Nationalteams. Das Können der Konkurrenz in Freundschafts-, Saison- und Playoff-Begegnungen läßt sich wie gehabt in drei Stufen einstellen, die individuellen Teamstärken bestimmen ebenfalls den Schwierigkeitsgrad mit. In den schicken Menüs wird zudem fleißig das Regelwerk manipuliert, die Drittellänge eingestellt und die Präsentation an die Rechenleistung angepaßt. Auch darf man Cracks zwischen den Mannschaften hin- und hertransferieren oder eigene kreieren.

Richtig fein wird es aber erst nach diesen Feinheiten, denn was sich nach dem obligatorischen Absingen der Hymne auf dem Eis abspielt, ist schlichtweg umwerfend. Präsentierten sich die Puckkünstler der 3D-Stadien bereits im Vorgänger aus beeindruckend vielen Perspektiven, so sind mittlerweile aus den groben Bitmapsportlern auch gestandene Polygonathleten geworden, deren Animationen dank des neuen MotionBlen-



ding-Verfahrens realistisch denn je wirken. Weil acht in den Arenen installierte Kameras stets für Überblick sorgen, ist auch die zeitweise Orientierungslosigkeit von anno 96 kein Thema mehr – da spielte man sich vor lauter Drehen und Zoomen ja bisweilen selbst schwindlig. Damit dieses Schicksal nun den Gegner ereilt, empfiehlt sich ein Zwei-Button-Pad, mit dem die Steuerung wirklich phantastisch von der Hand geht: Per Paß- bzw. Schußknopf klappen mit unterschiedlich langem oder kombiniertem Drücken auch Direktabnahmen, Schlagschüsse, die optionalen Prügeln einlagen und dergleichen völlig ohne Probleme.

Für die richtige Atmosphäre sorgen unterdessen muntere Orgelklänge, stimmige Soundeffekte sowie eine packende Liveberichterstattung, wobei die Spielzü-



Die Replay-Funktion läßt keine Wünsche offen

ge selbst leider nur englisch kommentiert werden. Besonders erwähnenswert ist schließlich noch der Replay-Recorder, mit dem sich gelungene Aktionen aus allen erdenklichen Positionen nochmals begutachten und abspeichern lassen. NHL 97 ist also eine wahre Softwareperle, die ihren vollen Glanz allerdings erst ab einem P120 mit reichlich RAM und einem Quadrospeed-Laufwerk entfaltet. (st)



In Bewegung sieht's noch viel schöner aus



Die Cracks im Direktvergleich

## NHL 97 (Electronic Arts)

Konkurrenzlos gute Kufenfahrräder:  
max. 100 km/h

GRAFIK	93%
SOUND	87%
STEUERUNG	90%
MOTIVATION	92%



91%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: mindestens P75, volle Features ab einem P120

SPEICHER: 8 MB RAM (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 20 bis 80 MB auf der HD

GRAFIK: VGA, SVGA

SOUND: SB 2.0/Pro/16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape bzw. zu Windows kompatible Karten

EINGANG: Maus, Tastatur, Stick, Pad, Gravis GriP, AlfaTwin

AUSGABE: komplett deutsch, nur Live-Kommentare z.T. englisch

MULTIPLAYER: bis zu vier Spieler, maximal acht via Netzwerk und (Null-) Modem

ONLINE-INFO: <http://www.easports.com>

## MANNSCHAFTS-SPORT AM PC

Besonders viel Laune bei der Jagd nach dem Puck kommt wie gehabt im Multi-Player-Modus auf: Maximal vier Spieler können (per Gravis GriP alle mit Gamepad) vor einem Rechner Platz nehmen, im Netzwerk bzw. via (Null-) Modem treten gar bis zu acht gegen- bzw. miteinander an. Eine preiswerte Alternative für Duellanten bietet der Alfa Twin; ein kleines, graues Kästchen, bei dem es sich nicht um eine simple Y-Weiche handelt – obwohl der multifunktionelle Game-Control-Manager auch dazu taugt. So stehen Kufen-cracks im Duo-Modus zwei Pads bzw. Sticks zur Verfügung, wobei dann aber nur noch je zwei Feuerknöpfe unterstützt werden. Äußerst praktisch ist darüber hinaus die Auto-Switch-Funktion, um per Druck auf den jeweiligen Feuerknopf ohne lästiges Umstöpseln eins von zwei Eingabegeräten unter Beibehaltung aller Funktionen zu aktivieren. Diese Zahl läßt sich durch Hintereinanderschalten zusätzlicher Twins übrigens noch erhöhen. So hat man z.B. (fabrikatunabhängig) Analogstick, Lenkrad, Joypad und digitalen Knüppel stets einsatzbereit. Dank des 1,80 Meter langen Verlängerungskabels bekommen gesellige Digi-Sportler zu guter Letzt reichlich Bewegungsfreiheit vor dem Rechner, was mit günstigen 39,- DM pro Gerät auch preiswert erkaufte wird.

## 100 ALFA TWINS ZU GEWINNEN



Die ersten 100 Einsender erhalten einen der praktischen Umschalter kostenlos. Dazu schicken Sie lediglich eine Postkarte mit Ihrer Adresse an:  
**AB Union GmbH**  
„PC Joker“  
Lise-Meiner-Straße 1  
D-85716 Unterschleißheim





## Laden in KASSEL Fünffensterstraße 9

Mo.-Fr. 10<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup>-14<sup>00</sup> Uhr

### CD-ROM-GAMES

STAR TREK A FINAL UNITY KOMPL. DEUTSCH 39,90

STAR TREK JUDGMENT RIGHTS ENHANCED 29,90

STREET FIGHTER THE MOVIE (WIN95) DT ANL 65,30

SUPER FF 2000 KOMPL. DEUTSCH \* 79,90

SYNDICATE PLUS KOMPL. DEUTSCH 29,90

SWIV 3D 75,90

TFX EF 2000 EXCLUSIVE EDITION KOMPL. DT 79,90

THEME PARK CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 29,90

TIMON & PUMBAAS DISNEY SP ELENSAMMLUNG 79,90

TOMRADER KOMPL. DEUTSCH \* 69,90

TUNNEL B1 KOMPL. DEUTSCH \* 79,90

ULTRA P NALL 2 CREEP NIGHT KOMPL. DT 65,90

URMELN FILMSTUDIO KOMPL. DEUTSCH 49,90

WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL-STAR DT ANL 39,90

WING COMMANDER V INCL. LÖSUNGSBUCH 59,90

WIPE OUT DT ANLEITUNG 29,90

WWF IN YOUR HOUSE (WIN 95) DT ANL 85,90

X3 69,90

Z HITMA BROTHERS K D INCL. LÖSUNGSB 74,90

ZORK NEMESIS INCL. LÖSUNG XPL DT 39,90

### CD-ROM-MULTIMEDIA

ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH 69,90

BAYERN MÜNCHEN KAL. 85 97 & SCREENSAVER 9,90

HAWKING, KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K 75,90

KAISER POWER GOO KOMPL. DEUTSCH 49,90

PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D A 19,90

PRINT ARTISTS DRUCKSTUDIO V SIERRA K D 39,90

### CD-ROM-MULTIMEDIA

### CD-ROM LERNSOFTWARE

### PC-Zubehör/Joysticks

FORMULA 1 LENKRA D THURSTMASTER 219,90

GRAND PRIX 1 THURSTMASTER LENKRA 189,90

GRANDS BLACKMARK JOYSTICK 54,90

J.E.V.E. CASE DOPPEL CD TRANSPARENT 1,49

LOGITEC THUNDERPAD 44,90

LOGITEC WINGMAN WARRIOR 179,90

### Lösungsbücher

### SONY PLAYSTATION GAMES

ALIEN TRILLOGY DT ANLEITUNG 79,90

ANDRETT RACING DT ANLEITUNG 85,90

AREA 51 DT ANLEITUNG 85,90

AVTRON SENNA KART DUELL DT ANLEITUNG \* 89,90

BLAST CHAMBER DT ANLEITUNG \* 99,90

BREAKPOINT TENNIS DT ANLEITUNG \* 79,90

BURNING ROAD DT ANLEITUNG 89,90

CASPER KOMPL. DEUTSCH 89,90

COMMAND & CONQUER KOMPL. DT \* 99,90

CONQUEROR KOMPL. DEUTSCH 99,90

DARKSTALKERS KOMPL. DEUTSCH 79,90

DEATHDROME DT ANLEITUNG \* 85,90

DEATHDROME 2 DT ANLEITUNG \* 79,90

DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT 89,90

DUELPOINT DT ANLEITUNG \* 85,90

ELITE 2 KOMPL. DEUTSCH 99,90

ELITE 3 KOMPL. DEUTSCH 99,90

FIFA SOCCER 97 DT ANLEITUNG \* 85,90

FIND A KAWIG DT ANLEITUNG 49,90

FORMULA 1 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 2 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 3 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 4 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 5 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 6 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 7 DT ANLEITUNG 99,90

FORMULA 1 8 DT ANLEITUNG 99,90

## Laden in AUGSBURG Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

### SONY PLAYSTATION GAMES

MADDEN 97 DT ANLEITUNG 85,90

MOTOR TOON GP 2 DT ANLEITUNG \* 85,90

NHL ICEHOCKEY 97 DT ANLEITUNG \* 85,90

PENNY RACERS DT ANLEITUNG 85,90

PROJECT OVERKILL DT ANLEITUNG \* 89,90

PESIDENT EVIL DT ANLEITUNG 85,90

STAR GLADIATORY DT ANLEITUNG \* 85,90

SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH 85,90

### SONY PLAYSTATION GAMES

TENKEN 2 DT ANLEITUNG 69,90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 89,90

TUNNEL B1 DT ANLEITUNG 85,90

WWF IN YOUR HOUSE DT ANLEITUNG \* 85,90

X-2 DT ANLEITUNG \* 85,90

### SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR 89,90

## TOP FIVE Wial TOP FIVE JANUAR 97



**PRIVATEER 2 - THE DARKENING**  
Ausgerüstet mit etwas Geld und einem unmodernen Raumschiff schlagen Sie sich auf der dunklen Seite des Weltraums durch die Handel, erforschen und kämpfen um Ihr Leben. Mit sensationellen Raumkämpfen und einer komplett neuen 3D-Kampfkarte in VGA und hochentwickeltem Weltraumkampf-Gameplay.

Komplett Deutsch  
79,90



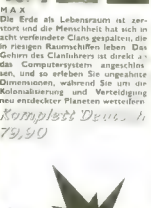
**NASCAR RACING 2**  
Diese Simulation ist das realistischste Rennspiel, das Sie jemals spielen werden. Sie steuern einen Stock-Car-Rennwagen, sitzen in der Boxenstube und erleben Sie das Geschehen mit bis zu 320 km/h auf 16 verschiedenen Strecken.

Komplett Deutsch  
79,90



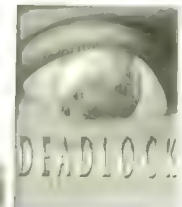
**DEADLOCK**  
Sie schlüpfen in die Rolle des Führers einer Weltraumkolonie, der mit Hilfe kosmischer, kultureller oder militärischer Strategien um die planetarische Vorherrschaft kämpft. Schöpfen Sie die Ressourcen Ihrer Kolonie vollkommen aus, während Sie gleichzeitig den Feind nicht aus den Augen verlieren.

Komplett Deutsch  
79,90



**HUGO**  
Die Erde als Lebensraum ist zerstört und die Menschheit hat sich in acht verfeindete Clans gespalten, die in riesigen Raumhöfen leben. Das Gehirn des Clanführers ist direkt an das Computersystem angeschlossen, und so erleben Sie ungeheurer Dimensionen, während Sie um die Kolonialisierung und Verteidigung neuer entdeckter Planeten wetzeln.

Komplett Deutsch  
79,90



**DEADLOCK**  
Sie schlüpfen in die Rolle des Führers einer Weltraumkolonie, der mit Hilfe kosmischer, kultureller oder militärischer Strategien um die planetarische Vorherrschaft kämpft. Schöpfen Sie die Ressourcen Ihrer Kolonie vollkommen aus, während Sie gleichzeitig den Feind nicht aus den Augen verlieren.

Komplett Deutsch  
79,90



**HUGO**  
Es erwarten Sie vier neue Spiele aus der beliebtesten Fernsehshow. Die Dinosaurier, Snowboardfahren, Ballspiele, Bombenbau.

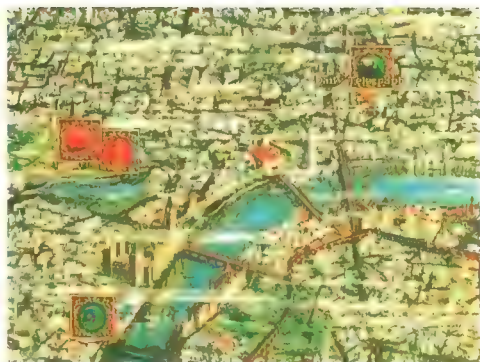
Komplett Deutsch  
79,90

Jetzt besonders günstig HUGO 1 auf CD-ROM - Komplett Deutsch 19,90 DM

Und dazu die HUGO-Screensaver für schlappe 39,90 DM!



Die Schokolade wird zwar angezeigt, ist aber mit dem Auge nicht zu erkennen



Der anklickbare Stadtplan ist authentisch

# Die ungelösten Fälle von SHERLOCK HOLMES

Das Geheimnis  
der tätowierten Rose

**D**as bereits durch den 1992 entstandenen Vorgänger „The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel“ bekannte Entwicklungsteam versetzt die Spieler hier wieder in das viktorianische London. Dort schlüpft er abwechselnd in die Haut des Meisterdetektivs bzw. von dessen treuem Freund Dr. Watson, um über 50 stillvoll gerenderte Schauplätze aufzusuchen – diese werden von 90 integrierten Video-Charakteren bevölkert. Für eine authentische Atmosphäre sorgen zusätzlich zehn dazwischengeschaltete Filmchen sowie die zeitgenössischen SW-Fotos, welche während der Nachladezeiten eingeblendet werden.

**I**nhaltlich bekommt es der berühmte Pfeifenraucher mit einer Familientragödie zu tun, da Holmes' Bruder bereits im Intro ansanit in den Krankenstand versetzt wird: Als Regierungsbeamter war Mycroft mit der Suche nach einer gestohlenen Sprengstoffformel betraut, als er einem Bombenattentat zum Opfer fällt. Da nun Inspektor Lestrade von Scotland Yard kein allzu großes Interesse an dem Fall zeigt, ist es mal wieder an Holmes, dafür zu sorgen, daß die Affäre nicht zur Staatskrise ausartet.

**Recht  
schwierige,  
aber stets  
logische  
Knobeleyen**

**M**ittels eines anklickbaren und mehrere Bildschirme großen Stadtplans, in den neue Adressen automatisch einkartographiert werden, durchstreift man per Maus die Inselmetropole des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Die teils bildeweise umschaltenden, teils horizontal scrollenden Schauplätze umfassen u.a. den Kensington Palast, die Nobelgegend Mayfair und das gefährliche Stadtviertel East End. Praktisch überall trifft man auf potentielle Gesprächspartner, wobei diese Darsteller nur dann etwas kantig konturiert wirken, wenn sie sich im Bildvordergrund aufhalten. Über Anklicksätze mit Sprachausgabe und/oder Bildschirmtext zieht man den Leuten Infos aus der Nase, welche Dr. Watson in seinem stets aufrufbaren Tagebuch protokolliert. Dies

führt nicht nur zu weiteren Anlaufstellen, sondern auch zu aufgefrischter Gesprächsbereitschaft bereits befragter Personen sowie neuen Gegenständen an schon besuchten Lokalitäten. Kurzum, wiederholte Verhöre und Lokalmine sind hier Pflicht.

Weder Hercule Poirot noch Sam Spade können ihm das Wasser reichen, Arthur Conan Doyles englischer Gentleman-Detektiv ist auch 100 Jahre nach seiner literarischen Geburt noch die berühmteste Spürnase der Welt. In diesem Adventure löst er nun seinen zweiten Fall für Electronic Arts.



Geschwindigkeit ist keine Hexerei: Wer entlarvt den Falschspieler?



Originalfotos aus dem alten London verkürzen die Ladezeiten



Natürlich besteht die Detektivarbeit auch und gerade darin, zahlreiche Gegenstände aufzufinden. Kein leichtes Unterfangen, da die Items einerseits oft sehr klein und andererseits immer in großer Anzahl vorhanden sind. Insgesamt siebenmal steht da auch eine Analyse in Holmes' hauseigenem Chemielabor auf dem Programm. In locker eingestreuten Bild-im-Bild-Videos gilt es zudem, zusätzliche Aufgaben zu übernehmen, etwa einem Trickbetrüger auf die Finger zu schauen. Für etwas Entspannung während der zwar recht schwierigen, aber stets logischen Kno-

leien sorgen drei interaktive Dartspiele sowie der britisch unterkühlte Humor, welcher sich durch das gesamte Programm zieht.

Die überaus detailfreudige Präsentation mit ihren vielen kleinen Animationen, dem dezenten klassischen Liedgut und der tadellosen deutschen Sprachausgabe steht also einem Gameplay gegenüber, das ein wenig unter Wiederholungen und Fitzelarbeit zu leiden hat – insgesamt geht die Bedienbarkeit aber durchaus in Ordnung. Fazit: Ein spannendes Abenteuer auf hohem Niveau. (md)



Das per Mausklick einblendbare Steuermenü ist wahlweise transparent und läßt sich mit mehreren Schriftsätzen betreiben



Gut in das Bild integriert, aber aus der Nähe etwas kantig: die Protagonisten



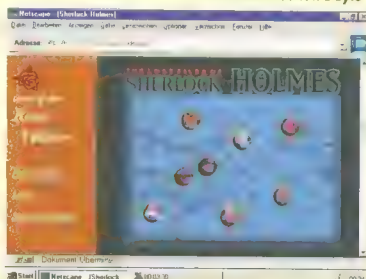
Viele Details, viel Anklickarbeit

## HOLMES DIGITAL: DIE BAKER STREET IM INTERNET

Der Schotte Sir Arthur Conan Doyle verfaßte gegen Ende des letzten Jahrhunderts 56 Kurzgeschichten und vier Novellen rund um den von ihm ersonnenen Meisterdetektiv. Mittlerweile ermittelt er in ungezählten Filmen und Hörspielen, in London existiert gar ein Holmes-Museum – natürlich in der Baker Street, seiner literarischen Originaladresse. Für Online-Surfer hat Electronic Arts unter der Adresse <http://www.ea.com/holmes/index.html> Bilder, Soundfiles und Quicktime-Filme über die tätowierte Rose sowie 30 zumeist englischsprachige Links versammelt, die etwa zu einer Bibliographie des Autors oder Anschriften von Fanclubs führen. Wer dagegen mehr über die Karriere des digitalen Sherlock erfahren möchte, sollte nach dem Adventure-Special im nächsten Heft fahnden.



Sir Arthur Conan Doyle



Die ungewöhnlich informative EA-Hommage an Holmes im Internet

## Sherlock Holmes 2 (Electronic Arts)

Atmosphärisches Adventure in bester Krimtradition.

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

80%  
78%  
75%  
77%



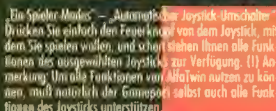
77%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 12 Jahren  
für Geübte  
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2 LB, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM (DOS), 16 MB RAM (Win 95), 9 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland Sound Canvas, Sound-scape, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>

## Der fabrikatunabhängige, multi



„Zwei-Spieler-Modus“ - Gemeinsam spielen an einem Gameport (Soundkarte). Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer.



### Pressestimmen:

Just to let you know that the Axiom-Link™ switch arrived safely. At this moment  
I have connected 7 (!) parasites to the Axiom-;-) and it works perfectly.

Computer --- **Axiom** --- **Crisis Phoenix**  
                  |  
                  +--- Crisis GTP  
                       |  
                       +--- Crisis GamePad

This all works without having to pull out all the cables... which is wonderful! I cannot  
say anything else... Congratulations with a very nice product!

With kind regards: Jan Koster, Technische Universiteit Delft, (Crisis) Laboratory/Holland

Enfoque genético  
(PC Action R/96)

Das neue Zauberwort..  
heißt Allatwin..  
(PC-Spiel 6/96)

Für Vielspieler unentbehrlich"  
(PC Games 2/96)

Altrivion...bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar  
(CD-ROM today 6/95)

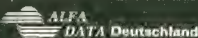
„empfehlte sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“ (PowerPlay 9/95)

„... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“  
(PC-Player 7/96)

[illegible][illegible]

© 2014 Elsevier B.V. All rights reserved. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.06.001>

(Groß-)Händleranfragen  
erwünscht



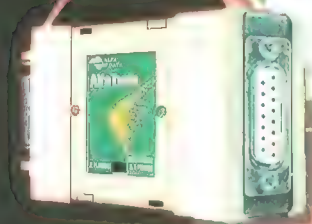
**AB Union GmbH**

Head Office: 3F, No. 8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: (+886-2) 280-5775 • Fax: (+886-2) 280-5781 • e-mail: 6510330@msn.com



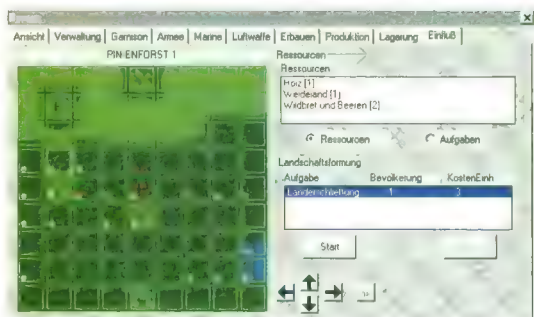
# Twin

funktionelle Game Control Manager



ready 4 two

ready 4 fun



Für die Auftragsvergabe müssen meist wahre Zahlenlawinen bewältigt werden

So hart kann das Schicksal sein: Zwar bietet die neue Weltensim von Interactive Magic und Software 2000 mehr Eingriffsmöglichkeiten als Sid Meiers „Civilization“, aber Spaß macht sie trotzdem nicht annähernd soviel.

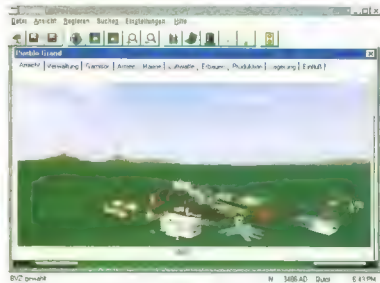
# DESTINY

Unter Windows 95 soll der Spieler einen Stamm von der Steinzeit in das Atomzeitalter führen. Die Siedlungspolitik findet auf einer bei jedem Programmstart neu erstellten Draufsichtskarte (eine 3D-Ansicht ist ebenfalls verfügbar) statt, und zwar wahlweise in Runden oder dreifach variabler Echtzeit. Alles in allem stehen dem Kolonisator so über 744 Milliarden Welten zur Verfügung, dazu kommen neun fixfertige Szenarien. Als Konkurrenten treten entweder bis zu sieben Menschen via Netzwerk bzw. Modem oder aber maximal elf rechnergesteuerte Feindvölker an. Sollten sie alle vernichtet sein, hat man gewonnen, alternativ dazu kann das Spielziel auch darin bestehen,

als erster eine bestimmte Erfindung zu machen

Auf der optisch recht kargen und nur spärlich animierten Karte sind nun zunächst geeignete Plätze für die Errichtung von Städten zu finden. Dort lassen sich dann mittels Icons und Pulldownmenüs Gebäude errichten und Einheiten rekrutieren. Die Bewirtschaftung der umliegenden Felder bringt Nahrungsmittel

sowie um die 50 Rohstoffe zum Vorschein. Im Erfindungsmenü werkelt man derweil an insgesamt 250 aufeinander aufbauenden Errungenschaften aus fünf Bereichen wie Industrie, Militär oder Kultur – stets mit dem Zweck, kampfstärkere Truppen rekrutieren und modernere Fabrikationsanlagen erstellen zu können. Der Gesamterfolg hängt schließlich von Faktoren wie der Versorgung der Bevölkerung oder der Regierungsform ab. Auf Wunsch übernehmen dabei übrigens auch Gouverneure einen großen Teil der Alltagsaufgaben. Treffen die per Maus oder Tastatur befehligten Truppen mal auf fremde Einheiten oder Städte, kann es zu Kämpfen oder Bündnissen kommen. Gefechte finden in einem zoombaren 3D-Fenster statt, wo die Armee in Echtzeit dirigiert wird. Geschossen wird freilich au-



Hier werden bereits erstellte Gebäude angezeigt



Mangelnde Übersicht in der Schlacht wegen des viel zu kleinen Fensters

tomatisch, zudem kann man die Schlachten trainieren oder deren Ausgang berechnen lassen. Dennoch ist die Bedienung überkompliziert, und auch das Gameplay leidet unter viel zu vielen Optionen und Zahlen. Gelungen sind hingegen die von Harald Evers („Höhlewelt“) realisierte Übersetzung, die dezentale Musikbegleitung und die schicke Online-Enzyklopädie. (md)

## Destiny (Interactive Magic/Software 2000)

Überkomplexe Weltensimulation für Win 95.

GRAFIK	42%
SOUND	65%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	60%



58%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: 4 Stufen  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 bis 185 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (1 MB Video-RAM erf.)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler via Netzwerk oder Modem
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.imagicgames.com">http://www.imagicgames.com</a>





# Sierra Originals

Die größten Hits zum kleinsten Preis

**Festliche  
Überraschungen  
von Sierra**



**Nascar  
+Trackpack**

Sierra Originals

um **19<sup>95</sup>**

**Larry G**

Sierra Originals

um **29<sup>95</sup>**

**Space Quest 6**

Sierra Originals

um **29<sup>95</sup>**

**Shivers**

Sierra Originals

um **29<sup>95</sup>**

**The Last Dynasty**

Sierra Originals

um **29<sup>95</sup>**

**Sierras größte Erfolge  
als Vollversionen**

- Acas over Europe
- Air Bucks
- Betrayal at Krondor
- Caesar I
- Der Meister
- Earthsiege I
- Proddy Pharkos
- Gabriel Knight I
- Goblins 1&2
- Goblins 3
- Inca I
- Inca 2
- King's Quest 6
- Lost in Time
- Outpost
- Police Quest 4
- Russelsheim
- Space Quest 4
- The even more  
incredible Machine
- Woodruff

**fordern Sie den kostenlosen SierraOriginals Katalog + Sierra CD-ROM Katalog**

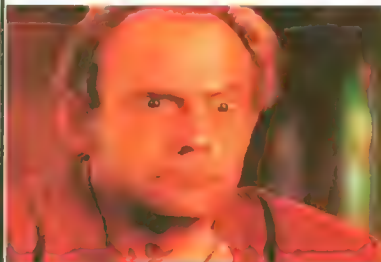
Name	Vorname
Strasse	PLZ
Ort	Land

# TOONSTRUCK

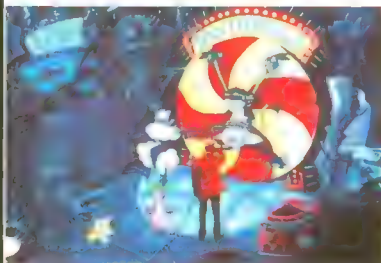
Das neue Hauslabel der kalifornischen Virgin-Zentrale nennt sich **Burst**, was sinngemäß mit „Durchbruch“ übersetzt werden kann – und exakt ein solcher ist gleich mit dem Debütspiel geglückt: Dieses Comic-Adventure brennt ein Gagfeuerwerk ab, wie man es noch selten am PC gesehen hat!



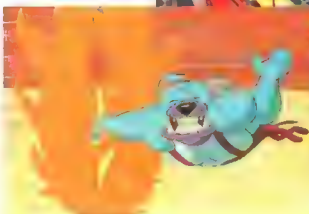
Hörensweet und humorvoll: die Dialoge mit der tontigen Fütteruscheuche



Doc Brown heißt jetzt Mal Block



Der Übelator hat zugeschlagen: Die Scheune wird zum S/M-Studio



Wenn man bei Burst Silvester feiert, dann aber mit Schmackes: Die grandiosen Gameplayraketen und Präsentationsböller haben runde zehn Millionen Märker gekostet. Für die Hauptrolle wurde gar Christopher Lloyd („Zurück in die Zukunft“) gewonnen, der ja in dem Streifen „Falsches Spiel um Roger Rabbit“ schon erste Erfahrung

Wenn man bei Burst Silvester feiert, dann aber mit Schmackes: Die grandiosen Gameplayraketen und Präsentationsböller haben runde zehn Millionen Märker gekostet. Für die Hauptrolle wurde gar Christopher Lloyd („Zurück in die Zukunft“) gewonnen, der ja in dem Streifen „Falsches Spiel um Roger Rabbit“ schon erste Erfahrung

Tatsächlich wird Mal von einem seltsamen Strudel in die Zeichentrickwelt gesogen, genauer gesagt nach Niedlingen. Dort trifft er auf besagten Flux und steht als bald

in Diensten König Nicks, um die Pläne von Graf Widerlus, dem Herrscher des Übelands, zu vereiteln. Mittels seines Übelators verwandelt jener nämlich munter all die herzigen Bewohner Niedlingens in ihr negatives Alter ego. So wird z.B. Milchkuh Marga-Trine zu Maso-Marga, die sich von Schaf Peitschen-Polly (ehemals Polly-

„Den einzigen Schuh, den du von mir bekommst, müssen sie nachher operativ aus deinem Rektum entfernen!“

spielgemäß jeweils zu denen im Übelator passen müssen. Nur den Zucker zum Würfel hat er bis dato erfolgreich eingesetzt. So durchkämmt das Duo an die 80 Örtlichkeiten, die über Niedlingen, Übeland und Flux' Heimat, das Trickreich verstreut sind. Als einziger Realo unter den süßen bis skurrilen Comicern wirkt Mal aber nicht



Auch der Besuch im Fitneß-Center wird mit witzigen Zwischensequenzen belohnt



wie ein hineinkopierter Fremdkörper, er wurde vielmehr perfekt in das farbenfrohe und detailreiche Szenario integriert. Dieses kann mit abwechslungsreichen Rätseln wie Schiebepuzzles und Logeleien à la Rubik ebenso aufwarten wie mit den üblichen Sammelobjekten nebst experimenteller Anwendung. Dabei geht's bisweilen recht verschachtelt zu: Um z.B. ein weibliches Eichhörnchen zu basteln, mit dem das männliche weggelockt werden kann, muß ein Stoffkätzchen mit Zuckerwatte (=Schwanz) und Klaviertasten (=Zähne) beklebt werden; Springbohnen lassen den Dummy schließlich lebensecht umherhüpfen. Wobei die Beschaffung der Zubehöreile freilich mit weiteren Knobelien verbunden ist.

Beim Bewältigen all dieser Aufgaben wird man von der intelligenten Steuerung nach Kräften unterstützt. So bietet der wandlungsfähige Mauszeiger stets die gerade mögliche Aktion an, und Kollege Flux läßt sich für die eine oder andere Arbeit einspannen – da Schadenfreude im Reich der Toons naturgemäß besonders groß geschrieben wird, darf das auch mal was Unsinnig-Gefährliches sein. Reichlich Spaß bieten zudem die ausgiebigen Schwätzchen über als Icons dargestellte Themen. Jeder der etwa 50 Ansprechpartner hat unverwechselbare Charakterzüge, die mittels hervorragender deutscher Sprachausgabe und fein animierter Gestik prima in Szene gesetzt wurden. Sei es der pflichtbewußte Herr vom WC-Wachdienst, der mit der Mutter aller Prügelstrafen droht, ein wahrgewordener Blondinenwitz in Person von Miss Schnitt oder Bodybuilding-Bulldogge Jim, die nicht nur wegen ihrer markigen Sprüche in österreichischem Dialekt an Terminator-Arnie erinnert. Nicht zu vergessen Fluffy Schnuckelhäschen, der nervige Ausbund an Knuffeligkeit und Niedlichkeit.

Neben vielen verhackstückten Zitaten aus Klassikern wie „Casablanca“ oder „My Fair Lady“, wartet aber auch etliches an Humor der gröberen Sorte. Und das nicht nur während der Dialoge, auch die rund 90 Minuten an Zwischensequenzen haben's in sich. So führen beispielsweise zwei Scherzartikelverkäufer ihre Ware aufs Heftigste vor. Beim Einsatz von säuregefüllten Spritzblumen entgleisen nicht nur die Gesichtszüge, und das Schüttel & Schäl-Juckpulver mit Leprasin-B-Komplex oder der Urknall unter den Tricktabakwaren sind auch nicht zu verachten. Gleiches Kaliber wird bereits in der ersten von sechs kleineren Actioneinlagen aufgeföhren: Am

Wacman-Automaten wirft man mit Shuriken auf den Gegner bzw. die hinter ihm angebrachte Scheibe, welche nach genügend Treffern das Damoklesschwert in Form einer riesigen, spitzenbewehrten Stahlkugel herabsausen läßt.

Okay, an solch makaberen Spaßchen dürften wohl eher ältere Abenteurer ihre Freude haben, und auch die umwerfende, perfekt an die jeweiligen Örtlichkeiten angepaßte Musikbegleitung umschmeichelt fern von Techno auch reifere Ohren. Ob Klassik, Swing oder typische Cartoon-Klänge, der Sound sitzt von der ersten bis zur letzten Note. Genau wie die Gags, welche Toonstruck zu einem wörtlich aus-gezeichneten Adventure machen, dem hoffentlich bald Teil zwei folgen wird. (st)

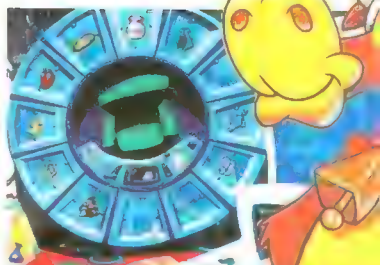
## „Unsere Knallzigarren explodieren garantiert im Mund und nicht in der Hand!“



Via rechtes Nagerohr gibt's nähere Infos zu den gesamten Gegenständen



Gesundheitsschädliche Tabakwaren im Test



Mantel & Degen, Pfeil & Bogen... Wortspele beim Basteln am Niedflitzierer



Actioneinlage in der Spielhalle: Wacman

### Toonstruck (Burst/Virgin)

Extrawittiges Cartoon-Adventure klar Sanderklasse.

GRAFIK 87%  
SOUND 91%  
STEUERUNG 85%  
MOTIVATION 90%



89%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgesch.  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 2 CDs

PROZESSOR: ab einem 486/66, besser ein Pentium

SPEICHER: 8 MB RAM, 30 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

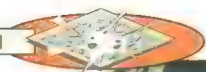
SOUND: Soundblaster und Kompatibel

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: komplett deutsch

MULTILAYER: null

ONLINE-INFO: <http://www.via.com>  
<http://www.toonstruck.com>



# SWIV



Lust auf eine zünftige Ballerei? Eine, die traditionelle Action mit moderner 3D-Optik verknüpft? SCI hätte da was Passendes anzubieten: Die Mutter aller Shoot 'em ups im neuen Grafikdreß.

An die Ahnengalerie dieses Knallers werden sich wohl nur alte Arcade-Profis erinnern: „Silkworm“ stand einst in der Spielhalle, der Nachfolger „SWIV“ (Special Weapons Interdiction Vehicles) gilt als Amiga-Klassiker. Nun schwebt bzw. braust der Spieler also einmal in verschiedensten Fahrzeugen durch hügeliges Feindesland, um Alienverbände mit seiner ausbaufähigen Kanone wegzulassern.

Neu ist, daß die Marschrichtung jetzt völlig frei bestimmt werden darf. Die 18 Schlachtfelder sind auf den Mitteleerraum, die Arktis, Mond und Mars verteilt, abschnittsweise zerlegt und jeweils mit einem vorgegebenen Fortbewegungsmittel zu bewältigen – im Rahmen des Einsatzes wird der Untersatz dann aber doch mal gewechselt. Von diesem hängt

## SWIV 3D läßt die Instant-Spielbarkeit seiner populären Vorgänger vermissen

u.a. auch ein Teil der verfügbaren Extras ab. So greifen Chauffeure von Jeeps, Pistenraupen oder Moonbuggies während der irrwitzigen Berg- und Talfahrten die nach Abschluß einiger Ziele zurückbleibenden Raketen-treibsätze ab und können ihr Gefährt so über weite Distanzen katapultieren. Heli-Piloten oder

Hovercraft-Lenker freuen sich auch über Sammeleien wie Mehrwegeschuß, ballernde Begleitsatelliten, alleszerstörende Bomben, Zielschraketen oder die unabdingbaren Energieriegel.

Probleme verursachen hier aber weniger die in Massen angreifenden Stalinorgeln und Kamikazegleiter, extragroßen U-Boote und in Pyramiden verschanzten Flaks, als vielmehr die mangelnde Übersicht auf dem Terrain und der spärliche Munitionsnachschub. Um so unangenehmer, daß nach Verlust des einzigen Lebens der aktuelle Abschnitt komplett neu durchgespielt werden muß. Neben der Instant-Spielbarkeit seiner populären Vorgänger läßt SWIV

3D auch deren genialen Duo-Modus vermissen, bei dem ein Spieler den Hubschrauber und



Fein animierte Wellen am Hafen

der andere den Jeep kontrollierte – daß er gemeinsam mit einer Netzwerk-Option per Datadisk im nächsten Frühjahr nachgereicht wird, ist nur ein schwacher Trost.

Flotte VGA-Optik hin und freizvolle Musikbegleitung (u.a. ertönt Wagners „Walkürenritt“) her, in der Summe kann der Titel die an ihn gestellten Erwartungen nicht erfüllen. (rl)



000035



Der Radarscanner links oben weist den Weg durch das Schlachtgetümmel

Ob Jeep oder Pistenraupe, Unterschiede im Handling sind kaum auszumachen

### SWIV 3D (SCI)

3D-Ballerei ohne besondere Höhen und Tiefen.

GRAFIK	71%
SOUND	75%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	66%



68%

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Könner  
Preis: ca. 99,- DM

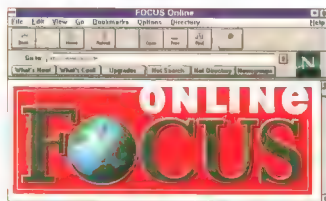
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/100
SPICHER:	8 MB RAM, 35 MB auf der Platte
GRAFIK:	VGA (320 x 400), Datatrailgrad regelbar
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.sci.co.uk">http://www.sci.co.uk</a>



# Wie Sie mehr aus dem Internet rausholen.

Die beste Software zum Downloaden.

<http://www.focus.de/download>

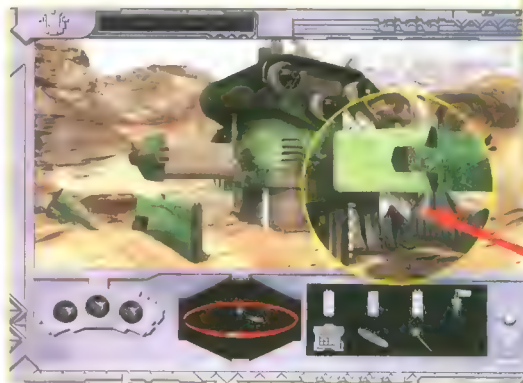


24 Stunden Fakten, Fakten, Fakten.

# Rendezvous im

Die Romane von Arthur C. Clarke gelten seit dem Klassiker „2001 – Odyssee im Weltraum“ als Stoff, aus dem die Zukunftsträume auf der Leinwand sind – Sierra zeigt nun, daß sie auch das Potential für aufwendige SF-Adventures haben.

# WELTRAUM



Wer in dieses monumentale Gebäude will, muß warten, bis der flackernde Strahlenzaun für einen längeren Moment zusammenbricht

Die Befreiung dieses Flugwesens wird reich belohnt

**R**AMA ist ein 50 Kilometer langer Hohlzylinder aus den Weiten des Alls, der in unser Sonnensystem eindringt. Das gigantische Raumschiff wird zum Ziel einer Expedition, die in seinem Innern eine richtige kleine Welt vorfindet – bewohnt und instandgehalten von sonderbaren Bio-Robotern, den sogenannten Bioten.

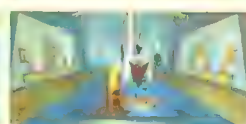
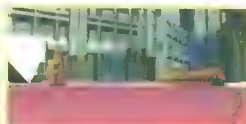
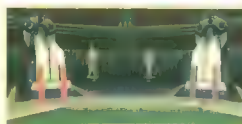
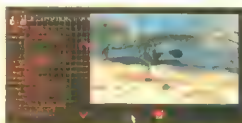
**D**er Spieler verkörpert nun ein Mitglied des Forscherteams und muß in den fremdartigen Bauwerken RAMAs zu meist streng logische, oft geradezu mathematische Puzzles lösen, die jedoch auf einigen wenigen Grundstrukturen beruhen. Das

kann vor allem dann schnell eintönig werden, wenn man mal an einer Stelle feststeckt. Aber es gibt ja noch eine zweite Handlungsebene, nämlich die Intrigen einiger Kollegen und das geheimnisvolle Projekt Trinity. Die zweite Hälfte des Spiels ist in einem stadtähnlichen Riesensauwerk angesiedelt, das sich auf einer Insel befindet und wegen vager Ähnlichkeit mit der Skyline New Yorks nach dieser Metropole benannt wurde. Hier kommt es nicht nur zu unerwarteten Begegnungen, die Lage spitzt sich außerdem zu, weil RAMA eine Kursänderung vornimmt – und jetzt direkt auf die Erde zielt!

**P**er Landkarte reist man hier von Örtlichkeit zu Örtlichkeit, innerhalb der Gebäude sind jedoch die Ich-Perspektive sowie schrittweises Umschalten der oft grandios wirkenden Renderbilder angesagt. Mit dem wandelbaren Mauszeiger wird sehr bequem manipuliert bzw. aufgesammelt, und die (sprachliche) Interaktion mit den anderen Forschern ist durch ausgesprochen überzeugende Bluescreen-Videos gelöst. Ausgesprochen passend schließlich die dramatisch-schwangere Musik sowie die zwar eher spärlichen, aber gezielt eingesetzten Sound-Effekte. (jn)



Eine Verbündete im Intrigenspiel der Expeditionsteilnehmer: Nicole des Jardins



Bioten können auch gefährlich sein – anders als der stillgelegte Haufen in diesem Hangar



Die bizarre Welt von RAMA als Bilder-Potpourri



## GANZ PERSÖNLICH



Joachim

...gefallen mir die Logeleien des Spiels recht gut, nur mit der inneren Logik der Geschichte habe ich Probleme: Da bekommt man ungefähr zur Halbzeit den Auftrag, drei Expeditionsmitglieder zu suchen, die während einer Erkundung der Inselstadt New York verschwunden sind. Vor den Toren des zyklischen Bauwerks wird jedoch klar, daß man es nur dann betreten kann, wenn man über einen Schlüssel verfügt, nach dem während der ganzen ersten Spielhälfte mühsam gefahndet wurde – wie aber sind dann eigentlich die Gesuchten hineingekommen? Ein solcher Bruch tut natürlich der Atmosphäre nicht unbedingt gut.

## Rendezvous im Weltraum (Sierra)

Aufwendiges SF-Adventure mit Schwerpunkt auf Logeleien im Stil eines IQ-Tests.

GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	71%



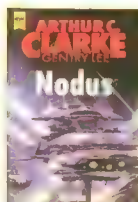
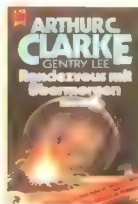
**73%**

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Könner  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	ab einem ein 486/33, für die „Win 95“-Version sollte es ein Pentium sein
SPEICHER:	16 MB RAM, 45 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster (DOS), alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.sierra.com">http://www.sierra.com</a>

## RAMA-ROMANE

Dem Spiel liegt ein vierbändiger Romanzyklus von Arthur C. Clarke sowie dem teilweise als Ko-Autor fungierenden NASA-Chefingenieur Gentry Lee zugrunde: **Rendezvous mit 31/439** (Heyne 5370), **Rendezvous mit Übermorgen** (Heyne 8187), **Die nächste Begegnung** (Heyne 8452) und **Nodus** (Heyne 9724). Die Story des Adventures beruht dabei auf Band zwei, geht jedoch im großen und ganzen eigene Wege.



## Ein Gespräch mit Gentry Lee „Ein Spiel ist kein Roman!“

Part des Editors übernommen hat. Man merkt das wohl am Stil, weil ich mehr an den Menschen und ihrer Beschreibung interessiert bin.

?: In den deutschen Titeln der Romane und des Spiels wird nirgendwo das Wort RAMA erwähnt. Liegt das etwa an der gleichnamigen Margarine?

GL: Die hiesigen Verantwortlichen ha-

aufen den „Myst“-Effekt – von diesem Titel war ja noch nach Jahren die Rede.

?: Wieso kann im Game eigentlich jedermann problemlos New York betreten, während der Spieler mühsam einen Schlüssel suchen muß?

GL: Weil sich das Tor erst nach dem Eindringen der ersten Expeditionen schließt. Dieser Punkt wurde in einem der Video-Funksprüche zu kurz abgehandelt. Ein dummer Fehler, sorry dafür!

## „Wer verwechselt schon Margarine mit Büchern?“

ben mir gesagt, daß es da in der Tat Probleme gibt, wenngleich meines Erachtens kein Mensch im Ernst Margarine mit Büchern verwechseln kann!

?: Kommen wir zum Spiel, das sich doch deutlich von der gedruckten Vorlage unterscheidet. Warum?

GL: Nun, ein Spiel ist eben kein Buch. Wir wollten etwas ganz Eigenes schaffen, das sowohl für Kenner des Romans als auch für notorische Computerspieler neu und ungewohnt ist. Dabei hoffen wir

?: Schon verziehen. Wie teuer ist eigentlich ein Programm wie dieses in der Herstellung?

GL: Am Ende waren es zwei Millionen Dollar; zeitweise arbeiteten ja über 20 Leute an dem Projekt.

?: Dürfen wir künftig noch mehr Spiele von Ihnen erwarten?

GL: Warum nicht, ich bin ja erst 54. Und Sierra hat die Option auf zwei weitere RAMA-Spiele. Angesichts der neuen Marsmissionen könnte ich aber vielleicht auch wieder zur NASA gehen...



?: Sie haben ja eine bewegte Karriere hinter sich und waren u.a. als Chefingenieur bei der NASA tätig – kam der Romancier Lee erst später zum Vorschein?

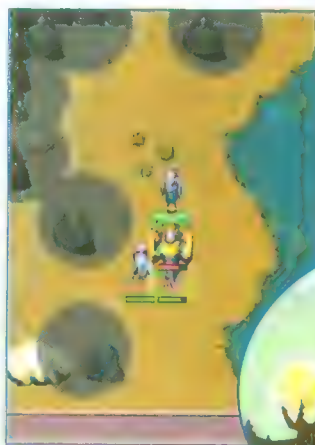
GL: Nein, ich bin einfach ein vielseitiger Mensch. Als die NASA-Aktivitäten nach der Challenger-Katastrophe zurückgefahren wurden, ergab es sich, daß Arthur C. Clarke mir den Vorschlag machte, mit ihm zu arbeiten. Da sagte ich natürlich nicht nein.

?: Vergleicht man den ersten Band des literarischen RAMA-Quartetts, der von Clarke allein geschrieben wurde, mit den drei folgenden, könnte man auf die Idee kommen, daß Ihr Einfluß dabei sogar recht groß war.

GL: Stimmt, tatsächlich stammen die späteren Texte von mir, während Arthur den

# WAR WIND

Freunde actionreicher Echtzeitstrategie vom Schlage eines „Warcraft II“ dürfen schon mal ihre Mäuse ölen, denn parallel zu „Command & Conquer 2“ setzt nun auch Mindscape/SSI seine Armeen in Marsch.



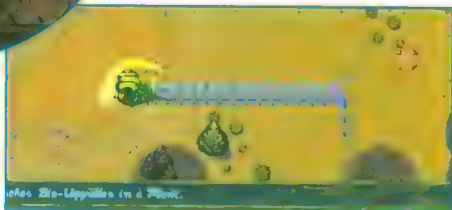
Die Befehlsvergabe während der hektischen Kämpfe muß präzise und binnen Sekunden erfolgen



Stirbt der (rechts eingeblendete) Häuptling, ist die Mission verloren



Die viel zu kleinen Icons führen oft zu falschen Befehlen



Da sich die Truppen selbständig den kürzesten Weg suchen, rennen sie des öfteren in elektrische Zäune

## WOHER DER WIND WEHT

Der Wind des Krieges weht nur unter Win 95, und zwar durch ein Gameplay um Eroberung und Bebauung, wie man es aus Bestsellern wie „Warcraft II“ und „Command & Conquer“ kennt – hier allerdings um taktische Finessen verfeinert. Eher grob gestrickt ist dagegen die Hintergrundgeschichte um das Fantasy-Reich Yavaun. Dort rangeln vier mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, Gebäuden

und Einheiten ausgestattete Stämme zu Lande, zu Wasser und in der Luft um die Vorherrschaft, basta. Für jede dieser Rassen findet der Solospieler eine separate Kampagne mit sieben Missionen, während sich per Netzwerk oder Modem bis zu acht Bildschirmkrieger in 40 Einzelszenarien an den Krügen gehen dürfen.

## ES WERDE LICHT

Nach dem atmosphärischen Render-Intro erhält der Spieler seine erste Aufgabe zugeteilt.

Die Aufträge bestehen darin, feindliche Siedlungen einzuzerschern, Truppen zu eskortieren oder Gegner an der Flucht zu hindern. Absolvieren werden sie auf einer rundum scrollbaren Draufsichtskarte, die mit Flüssen, Wäldern und Ruinen gesprenkelt ist – allerdings erst nach Erkundung, da das Terrain zunächst im Dunkeln liegt. Die aus sechs unterschiedlichen und per Training aufwertbaren Grundtypen (Söldner, Arbeiter, Magier etc.) bestellte Truppen werden nun per Maus/Hotkey-Steuerung

entweder einzeln in Point & Click-Manier oder en bloc kommandiert, indem man einen Rahmen um bis zu 16 Einheiten zieht. Auf diese Weise sollten als allererstes die Arbeiter dazu verdorrt werden, beliebig viele der in sechs Ausführungen vorhandenen und ebenfalls ausbaufähigen Gebäudearten (Farm, Trainingscenter, Wirtschaft...) sowie Straßen, Brücken und Mauern zu errichten. Der dazu erforderliche Rohstoff kann in Wäldern oder von Kristallfeldern bezogen werden.



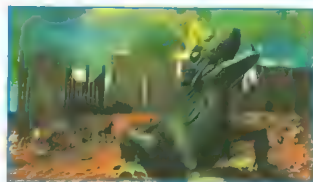
DV = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV = voll englisch  
 V = in Vorbereitung · x = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt  
 Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

## FEUER FREI!

Parallel zu der Bautätigkeit werden vorzugsweise motorisierte oder fliegende Erkundungstrupps losgeschickt, um die Position des Feindes auszumachen und ihn bei Kontakt zu bekämpfen. Falls der Gegner zuerst das Feuer eröffnet, wehren sich die Recken selbständig, während der eigene Erstschlag etwas umständlich zu initiieren ist: Jede einzelne Einheit muß mittels winziger Icons mit entsprechenden Befehlen versorgt werden. Die Schlagkraft der Einzelkämpfer läßt sich durch aufzusammelnde Bio-Implantate aufstocken, auch können in speziellen Gebäuden etwa Arbeiter in Söldner und bei Bedarf auch wieder zurück verwandelt werden. In einigen Missionen erhält man zudem Unterstützung von besonders kräftigen Helden, von denen für jede Rasse drei vorrätig sind. Und Verstärkung kann schließlich in den zuvor errichteten Gasthöfen gegen eine bestimmte Menge Rohstoff rekrutiert werden.

## DIE TÜCKEN DES OBJEKTS

Nach jedem Sieg wird der Spieler mit einer hübsch gerenderten Zwischensequenz verwöhnt, danach können bis zu acht Einheiten in einen Heldenpool aufgenommen und für die nächste Aufgabe reaktiviert werden. Alles okay, nur leider wird die Anwendung aufgeschufelter Taktiken vom Programm unnötig erschwert. So fehlt für das Aussprechen von Zaubersprüchen aufgrund des rasanten Spielablaufs oft schlicht die Zeit, da nützt es meist auch nichts, daß er sechsfach variabel einstellbar ist. Zum anderen erfordern die eingblendeten Icons aufgrund ihres Miniformats nun mal absolute Präzisionsarbeit. Und so ist War Wind zwar komplexer als etwa „Command & Conquer 2“, aber eben auch längst nicht so gut bedien- und damit spielbar.



Im Trainingsgebäude können Einheiten auf- und abgewertet werden

Strategische Vollprofis, die sich vom horrenden Schwierigkeitsgrad aber eher anziehen denn abschrecken lassen, werden indessen prima bedient: Hier warten ein Online-Tutorial, ein integrierter Szenario-Editor sowie

insbesondere höchst abwechslungsreiche Aufgaben. Und die ansprechende Präsentation inklusive voll orchestrierter und mit Sprachausgabe ausgestatteter Akustik ist schließlich auch nicht zu verachten. (md)

War Wind  
(SSI/Mindscape)

Hochkomplexer Echtzeitstrategie unter Win 95 mit tückischem Handling.

GRAFIK	71%
SOUND	79%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	74%

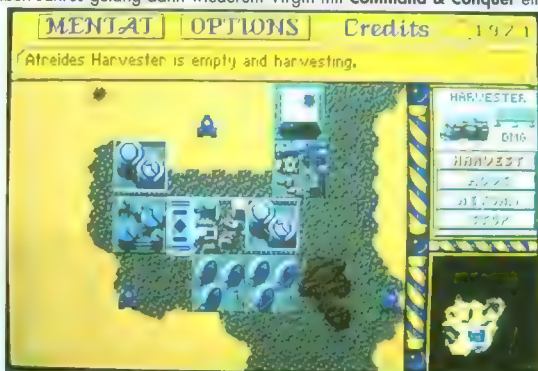


USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium 60
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 bis 104 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version geplant
MULTIPLAYER:	im Netz oder via Modem bis zu acht Spieler
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.mindscape.com">http://www.mindscape.com</a>

## ECHTZEITSTRATEGIE IM WANDEL DER ZEIT

Lange Jahre dominierten rundenbasierende Konfliktsimulationen den Markt – ein Höhepunkt dieser Entwicklung war unumstritten „Battle Isle 2“, das Sie ja mit diesem Heft erworben haben. Anno 1993 hob Virgin dann mit **Dune 2** das Subgenre der Echtzeitstrategicals aus der Taufe, doch bis auf Ausnahmen wie Mindscapes **Siege**, **Dogs of War** und **Ambush at Sorinor** wollte oder konnte zwei Jahre lang niemand den Erfolg wiederholen. Erst 1995 erschien bei Blizzard mit **Warcraft: Orcs and Humans** ein weiterer Ableger dieser Schule, blieb jedoch weitgehend unbemerkt. Ende desselben Jahres gelang dann wiederum Virgin mit **Command & Conquer** ein Bestseller, dem Blizzard dieses Frühjahr mit **Warcraft II** erfolgreich begegnete. Nach jeweils einer Szenario-Disk, dem überaus hektischen Z der Bitmap Brothers sowie Top-Wares **Warcraft**-Klon **Victory** setzt Virgin nun mit **Command & Conquer 2 – Alarmstufe Rot** neue Maßstäbe. Bleibt abzuwarten, wie sich **Starcraft** von Blizzard nächstes Jahr schlagen wird.



Der Genre-Ahnherr: Dune 2



# Das einzige, was Sie für erfolgreiches Arbeiten am PC brauchen: Kugelschreiber und Schere.



**Jetzt ausfüllen, ausschneiden und anfordern:**  
**3x die PC-WELT mit 50% Preisvorteil + 1 Geschenk!**

Das PC-WELT Miniabo zum halben Preis: 3x Deutschlands meistgekauftes monatliches PC-Magazin. Die entscheidenden NEWS und TIPS, mit denen Sie das Optimum aus Ihrem PC holen. Die PC-WELT TOP 50, als kompetente Kaufberatung für die besten PCs aller Klassen. Und den exklusiven Abonnenten-Newsletters. Für nur 9,90 DM statt der regulären 19,80 DM.

#### Ein Geschenk Ihrer Wahl:

Entweder die PC-WELT CD-ROM „Ihr Schlüssel zum PC-Erfolg“ mit Seminaren aus der PC-WELT, über 300 Share- und Freewareprogrammen, 30 Tage ABC Graphics Suite für Win 95 u.v.m. Oder die PC-WELT Utilities mit Hilfsprogrammen und Spielen.

Die Bestellung kann binnen einer Woche schriftlich bei PC-WELT, Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm widerrufen werden.

## Kennenlernn-Coupon

Ja, bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben der PC-WELT im Miniabo zum Vorzugspreis von nur 9,90 DM statt 19,80 DM bei Einzelheftkauf. Wenn ich 4 Wochen vor Ablauf des Miniabos nichts von mir hören lasse, abonniere ich die PC-WELT zum Vorzugspreis von nur 72,- DM pro Jahr (Auslandspreis 84,- DM) inkl. Porto und Verpackung, statt 79,20 DM bei Einzelheftkauf. Das Abonnement kann ich jederzeit kündigen, eventuell zuvor bezahltes Geld wird mir zurückerstattet. Mein Geschenk kann ich in jedem Fall behalten.

Name/Vorname

Firma (falls Lieferanschrift)

Straße/Postfach

PLZ

Ort

Telefonnummer

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

SWT/26

Vertrauensgarantie:

Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche nach Auslieferung dieser Bezeichnung schriftlich bei PC-WELT, Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen wird.

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Als Geschenk wähle ich:

☐ PC-WELT CD-ROM „Ihr Schlüssel zum PC-Erfolg“

☐ PC-WELT Utility-Diskette

**Coupons senden an: PC-WELT, Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm.**  
 Oder fax: 071 32/959216.

**PC-WELT**

# DUELL DER STAHLGIGANTEN

## KRAZY IVAN

### VS.

## SHATTERED STEEL

Die Popularität der futuristischen BattleTech-Saga hat schon für einige Actionschlachten am Bildschirm gesorgt, zuletzt in Activisions „Mechwarrior 2: Mercenaries“. Hier und heute holen Psygnosis und Interplay ihre Kampfroboter aus der Garage; wir lassen sie aufeinander los.

## KRAZY IVAN

Bei Psygnosis hat man auf Simulationselemente weitgehend verzichtet, nach dem kurzen Intro wartet schnörkellose Action: Mit seinem Riesenrobby muß der Spieler

**Hübsch animierte Angreifer tragen im detailarmen 3D-Gelände häufig den Sieg davon**

sich ballender Reaktor das Finale. Wie alle seine Kollegen hinterläßt er nach der Vernichtung nützliche Extras wie punktespendende Geiseln, Munipacks, Energierationen oder Münzen – letztere können nach jeder Runde im Shop gegen neue

Waffen eingetauscht werden. Das verfügbare Arsenal besteht aus diversen Lasern, Pulswaffen oder begrenzt munitionierten Wurfbomben. Da nur zwei Systeme zur selben Zeit aktiv sein können, muß je nach Situation umgeschaltet werden.

Wenn der eigene Mech dem Feind dennoch oft hilflos gegenübersteht, dann weil sein schwerfälliges Chassis mit den hübsch, aber eben meist auch recht flink animierten Angreifern nicht Schritt halten kann und über einen nur vertikal (z.B. per Ministick am Analogknüppel) bewegbaren Waffenkopf verfügt. Als letzte Rettung wartet zwischen den eher detailarmen 3D-Schlachtfeldern aber immerhin eine Speichermöglichkeit. Die Sound-FX sind ebenso mäßig wie die VGA-Grafik, lediglich die feinen Techno- und Ambient-Klänge vermögen wirklich zu gefallen. Und das ist wenig, wenn es an Abwechslung und Spieltiefe mangelt.



Einer von über ein Dutzend Zwischengegnern

### Krazy Ivan (Psygnosis)

Mech-Action per unter Win 95...

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

64%  
70%  
67%  
64%



**66%**

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Könner  
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.psygnosis.com">http://www.psygnosis.com</a>



Von fliegenden Angreifern wird man leicht ausmanövriert



Das Riesen-Mondgesicht eine drauf jetzt kriecht



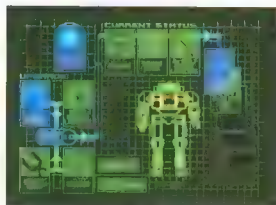
# SHATTERED STEEL

Speziell um die Voxelgrafik dieses aufwendig produzierten Mech-Simulators machte man bei Interplay bereits im Vorfeld viel Aufhebens, und das nicht ganz ohne Grund: Zwar wackeln da steifgelenkige Robots wie auf Schlittschuhen durch manchen 3D-Gratifikfehler, doch die schicken Lichteffekte mit Tag- und Nachtwechsel können sich wahrlich sehen lassen. Die packende Soundkulisse gefällt auch, ebenso die hervorragend inszenierten Intro- und Begleit-Movies. Sie beschwören das Jahr 2132 herauf, wo ein mächtiger Industriekonzern zwei Minen-Planetoiden von außerirdischen Invasoren besetzt vorfindet. Ergo wird der Spieler in einen Kampfkoloß gesetzt, um 50 Missionen lang Alien-Behausungen zu zerstören, Schürfstellen zu bewachen, Feinde in Fallen zu locken, Konvois zu eskortieren und so selbst über den gelegentlich verzweig-

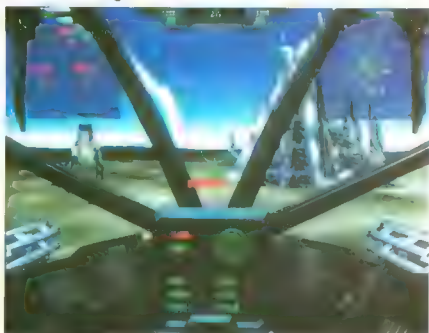
ten Fortgang der spannenden Story zu entscheiden. Vor jedem Einsatz wird der Mech aus einer überschaubaren Auswahl von Reaktoren und Waffensystemen bestückt. Auf dem langen Marsch zum finalen Oberalien erhält man Zugriff auf sechs weitere Stahlgiganten, die mit Flammenwerfer, Katapultminen, Schnellfeuerkanonen, Haubitzen und Nuklearwaffen ausgestattet werden. Das Ausprobieren der rund 30 Waffensysteme ist dabei schon der halbe Spaß, selbst wenn Raketen trotz aktivierter Autoziel-funktion oft an anvisierten Technospinnen, Walkern, Flaks oder Schwebegleitern vorbeirauschen. Trotz-

## Zahlreiche Gimmicks und Features garantieren Abwechslung und anhaltenden Spielspaß

dem muß hier niemand ob des hohen Feindaufkommens verzweifeln. Wer nämlich (vom Briefing abweichend) zunächst die Dimensionstore des Gegners ausfindig macht und zerstört, hat dem Feind für ein paar Minuten den Nachschub abgeschnitten und kann sich in aller Ruhe mit den zahlreichen Möglichkeiten des Spiels vertraut machen. etwa dem Tarieren der Energieversorgung zwischen Laufchassis, Waffen- und Schildsystem, der jederzeit erreichbaren 3D-Karte, den drei umschaltbaren Monitoren z.B. für Radar und Muni oder der Option für die i-glasses! – praktischerweise liegt auch eine Tastaturschablone bei.



Im Vergleich: Waffenfassen bei Krazy Ivan und Shattered Steel



Sehenswerte Licht- und Schatteneffekte



Ausschnitte aus dem stimmungsvollen Intro

Ein nettes Gimmick, das Krazy Ivan fehlt: die Mech-Außenperspektive

## VOXELSPACE, WAS IST DAS?

In einem Spiel wurde das Voxelspaceverfahren 1993 von Novalogic erstmals für die Flugsimulation „Comanche“ eingesetzt. Dabei werden aus vorgegebenen Höhenwerten laufend schattierte Flächen errechnet bzw. gezeichnet. die zusammen das jeweils aktuelle Bild eines 3D-Geländes ergeben. Der vergleichsweise geringe Rechenaufwand fußt auf einem speicherfressenden und unflexiblen Koordinatensystem; das hügelige Kampfgebiet ist daher verhältnismäßig klein und verfügt artbedingt in Bodennähe über wenige Details.

### Shattered Steel (Interplay/Bioware)

Komplexe und abwechslungsreiche Action-Sim für Win 95.

GRAFIK	79%
SOUND	75%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	82%



80%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem Pentium
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 16 Spieler via Netzwerk, (Null-) Modemoption
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

## JAGGED ALLIANCE

## DEADLY GAMES



Im Spätsommer 95 veröffentlichte Sir-Tech mit „Jagged Alliance“ ein rundenbaserendes Strategiespiel, das im Fahrwasser von „UFO/X-Com“ ansehnliche Erfolge feiern konnte. Nun will der Nachfolger auch ein Gläschen Schampus...

Wer nicht genau hinsieht, könnte den Neuling sogar mit seinem Vorgänger verwechseln, so sehr ähnelt die zwar halbwegs nette, aber technisch überholte VGA-Grafik der des Ahnen. Dasselbe gilt für den Sound aus angenehmer Hintergrundmusik sowie sehr vielen Sprechkommentaren. Inhaltlich hat sich allerdings einiges getan.

Der Spieler rekrutiert und steuert ein maximal achtköpfiges Söldnerteam, welches missionsweise Aufgaben wie die Liquidierung aller Gegner, das Stehlen von Videos und CDs oder die Befreiung von Entführungsoptionen zu erledigen hat. Dabei ist Flexibilität gefragt, denn von einzelnen Szenarien für die schnelle Partie zwischendurch bis hin zu beliebig langen Kampagnen, zufallsgenerierten bzw. selbstgebastelten Missionen und Online-Sessions ist hier alles möglich – im Unterschied zu „Jagged Alliance“, wo eine zusammenhängende Geschichte hinter den vorbereiteten und daher auf Dauer eintönigeren Einsätzen stand. Besonders die Kampagnen, bei denen sich die Charaktere weiterentwickeln (sofern sie nicht zuvor erschossen werden) und materielle Reichtümer in Form von aufgesammelten Ausrü-

stungsgegenständen anhäufen können, verbreiten dabei beinahe schon das Flair eines Rollenspiels.

Die zoombare Landkarte präsentiert sich samt allen Bäumen, Häusern, Menschen oder sonstigen Accessoires in isometrischem 3D, während man seine Söldner einzeln per Mausclick und Multifunktionscursor (Gehen, Kriechen, Schießen, Nehmen, Verarzten, usw.) befeh-

ligt. Alte Alliierte werden vom variablen, aber durch das stets knappe Rundenlimit dennoch oft knackigen Schwierigkeitsgrad überrascht sein, Neulinge sollten ohnehin zunächst die hervorragende Einführungskampagne bemühen. Und für jeden gilt, daß der einleuchtend bedienbare Editor immer wieder neue Herausforderungen ermöglicht – vom automatischen Mission-Builders des Rechners ganz zu schweigen. (j)



Hier ein Szenario im Schnee – deutlich sind Fußspuren zu sehen, die man übrigens auch verfolgen kann



Viele Verluste, doch zwei kamen durch

## GANZ PERSÖNLICH



Joachim

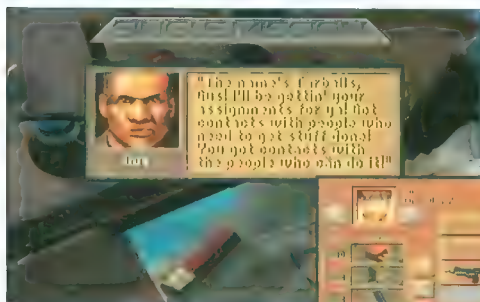
Zunächst könnte man Deadly Games als überbeuerte Neuauflage ächten, doch dann merkt man, daß eine ganze Menge hinter der antiquierten VGA-Optik steckt: Erstens gewinnt das Programm durch Editor und Zufallsgenerator für eine unbegrenzte Anzahl neuer Aufträge enorm an Dauermotivation, zweitens sind die unterhaltsamen Online-Duelle weit mehr als nur ein Gimmick. Mir hat das Spiel mit den Deadly Games jedenfalls tödlich viel Spaß gemacht!



## GUTER RAT

Wer im Solomodus Probleme mit den recht heftigen Fertig-Missionen hat, kann es sich zunutze machen, daß man auch **abspeichern darf**, während der **Computergegner zieht**. Gerade in kritischen Situationen oft eine große Hilfe und Zeitersparnis!

Auch wenn es nicht ausdrücklich in der Anleitung steht: Im Missionseditor immer alle acht Spieler-Söldner einbauen, sonst hagelt es beim Speichern des Szenarios Fehlermeldungen und Verwendungsbeschränkungen.



Hier läßt sich die kommende Mission vorab begutachten



Inventory: Je mehr Taschen die Jacke ganz rechts hat, desto mehr kann der Charakter tragen

## Deadly Games (Sir-Tech)

Rundenbasierte Söldner-Strategie mit Online-Option – nicht State of the Art, aber gut spielbar.

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION



60%  
72%  
74%  
84%

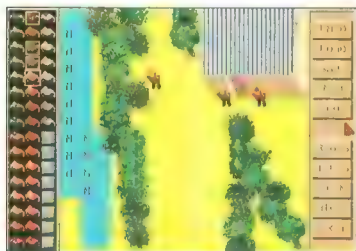
80%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

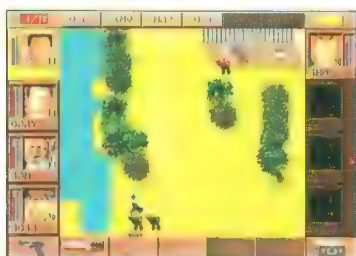
nicht geprüft  
variabel  
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	mindestens 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 bis 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultra-sound, Ensoniq Soundscape
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	Nullmodem, Modem, Netzwerk, Internet
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.sir-tech.com">http://www.sir-tech.com</a>

Rekrutierung: Wichtig ist eine ausgewogene Mischung



Ein eigenes Szenario im Editor...



...und später in der Praxis

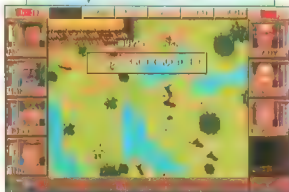
## DEADLY ONLINE: WIE FUNKTIONIERT DAS?

Deadly Games bietet verschiedene Möglichkeiten, live gegen einen Freund anzutreten, und zwar per **Nullmodemkabel**, **Modem** und **via Internet** auf dem Server von TEN (ein automatischer TEN-Installer wird mitgeliefert). Dabei darf der jeweilige Widersacher eine beigelegte Multiplayer-CD benutzen, muß das Programm also nicht selber kaufen. Die zudem mögliche Netzvariante erlaubt sogar ein Spielerquartett, ist aber auf vor Ort installierte Netzwerke angewiesen. Als interessanteste Möglichkeit kristallisiert sich somit die direkte Modempartie heraus:

1) Beide Spieler starten das Programm, wählen die Multiplayer-Option und folgen den Bildschirmhinweisen.

2) Der als Anrufer fungierende Spieler bestimmt nun das Szenario, woraufhin jeder für sich seine Söldner engagiert. Wenn ein Kämpfer dabei von beiden Seiten kontaktiert wird, kann es zu durchaus langwierigen Preisverhandlungen kommen.

3) Beide Parteien ziehen abwechselnd. Normalerweise spielt man gegeneinander um die Erfüllung der jeweiligen Aufgabe, wobei optional noch ein Computergegner mitmischt. Spaßige Optionen wie etwa der eingebaute Chat fördern dabei die Motivation ebenso wie die Save-Funktion für Leute, die ganze Kampagnen via Datenautobahn durchspielen möchten.



Der Chat: Hier steckt Kollege Duy in Schwierigkeiten und ruft Joe zu Hilfe



# PRIVATEER 2

## THE DARKENING



Normalerweise werfen große Ereignisse, Spiele und Raumschiffe ja ihre Schatten voraus, doch der Nachfolger zu Origins hoch gelobter Space Opera hat sich quasi bei Nacht und Nebel in unser Sonnensystem geschlichen. An unseren Testkontrollen kam er freilich dennoch nicht vorbei.

### AMNESIE IM WELTRAUM

Zwar dauert das Introvideo eine geschlagene Viertelstunde, dennoch wirft es nur wenig Licht auf die Vorgeschichte: In einer nicht näher bestimmten Zukunft und einem fernen Sonnensystem wird der Frachter Canera urplötzlich von zwei Abfangjägern angegriffen und zerschellt auf dem Planeten Crissus. Ser Lev Arris überlebt nun zwar als einziger das flammende Inferno, leidet nach seinem Erwachen im Krankenhaus jedoch an akutem Gedächtnisschwund. Was um so schlimmer ist, als einige finstere Gestalten sich noch recht gut an das hiesige Alter ego des Spielers erinnern und im Hospital ein neuerliches Blutbad anrichten. In dessen Verlauf wird Arris gekidnappt, auf den Planeten Hermes verschleppt und dort vor einer Bar abgesetzt.



Interaktive Videos: Entscheidung bei Filmstopp



Traurig: Auch die nette Ärztin überlebt das Intro nicht

### HANDEL UND HÄNDEL

Mit dem zuvor auf mysteriöse Weise aufgetauchten Startkapital wird nun als erstes ein fliegender Untersatz gekauft, damit der kampfffreudige Geschäftsmann (auch „Privateer“ genannt) das All durchschippen und nach Spuren seiner Herkunft fahnden kann. Wichtiger als Händel mit Piraten oder Sektenanhängern ist zunächst jedoch der Handel zwischen den acht erforschbaren Planeten und diversen Raumstationen. Als Anlaufstelle dienen hierzu die in jedem Raumhafen vorhandenen Kabinen, wo sich Wirtschaftsdaten und persönliche Informationen aller Art abrufen lassen. Anders als beim Vorgänger verschwinden die Waren übrigens nicht mehr im eigenen Schiff, sondern an Bord eines zu charternden Frachters. Als zusätzliche Versicherung läßt sich noch Geleitschutz anheuern, was zu Beginn jedoch unnötig ist, da hier selbst simple Raumtransporter über eine beachtliche Feuerkraft verfügen. Hat man sich dann im Lauf der Zeit ein brauchbares Kampfgefährt zusammengebastelt, können außer Transport- und Eskortaufträgen auch militärische Missionen geflogen werden. Auf diese Weise finden nach und nach einige sonst nicht erhältliche Geheimwaffen ihren Weg ins Heldencockpit; etwa das ungemein praktische „Return to Sender“-Kästchen, welches Feindraketen zu ihrem Absender zurücklenkt.

Von Arris geleitet, von allen beneidet





Wer die Wahl hat, hat die Qual: Auswahlsscreens für Wingmen, Waffen und Waren

## IN FILMREIFES SPIEL

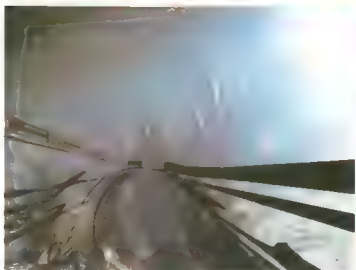
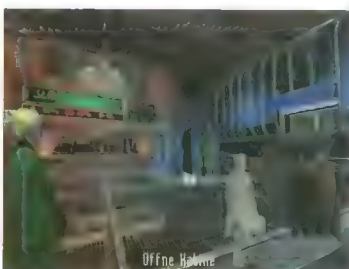
Wie schon in den letzten Folgen der populären Serie „Wing Commander“ kann auch The Darkening mit einer ganzen Reihe von Stars aufwarten, die den insgesamt drei Stunden langen Videoszenen ihren Stempel aufdrücken: Clive Owen als paranoider Held, John Hurt als verschlagener Bartender oder auch Jürgen Prochnow in der Rolle des abgebrühten Schmugglers Xavier Shondi sorgen zusammen mit etlichen weiteren Filmgrößen für die richtige Stimmung vor dem Bildschirm. Eine Menge tragen da aber auch die gelungenen Spezialeffekte und Bildschnitte sowie die hervorragende deutsche Synchronisation bei. Dies gilt wohlgerne nur für die Filme, denn was der Bordcomputer und anvisierte Gegner ständig von sich geben, klingt zumeist lächerlich, um nicht zu sagen dilettantisch.

Auch die Optik hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. So ist die flüssig animierte und mit feinen Texturen versehene SVGA-Grafik im dreidi-

mensionalen Weltall (inkl. Lightsourcing und Lens-Flare-Effekte) eine Pracht, während viele Örtlichkeiten verwaschen und grobpixelig wirken. Auch die ununterbrochen wiederholten Animationen der sich dort aufhaltenden Personen hinterlassen nicht selten einen vollkommen unpassenden Eindruck.



Große Namen in kleinen Videos



Die (grafischen) Unterschiede zwischen einzelnen Planeten sind gewaltig

## GANZ PERSÖNLICH

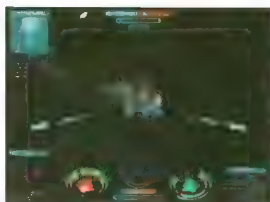
...hätte ich mir von der Fortsetzung eines Kultspiels wie „Privateer“ eben doch einen Tick mehr versprochen; vor allem mehr Liebe zum Detail. Solche Kleinigkeiten wie verwaschene Animationen und immer gleiche Funksprüche sind halt ärgerlich. Noch unangenehmer fallen die Einbußen beim Wirtschaftsteil, die fehlenden Zufallsmissionen sowie insbesondere das geschrumpfte Spielareal auf. Dennoch ist The Darkening beileibe kein schlechtes Game: Dank der intuitiven Steuerung, dem kontinuierlich fortgesponnenen Handlungsstrang und nicht zuletzt der filmreifen Präsentation läßt diese „Abenddämmerung“ oft nicht vor dem Morgenrauen los.



Markus



Die Nav-Karte: Wohin jumpen wir denn heute?



Freie Sicht für freie Händler: Kein Cockpit verstellt mehr den Ausblick



An Außenansichten herrscht kein Mangel

## ...UND ACTION!

Spielerisch liegt der Schwerpunkt ganz klar bei der Weltraumaction. Während man von Planet zu Planet schippert und eine leere Bar nach der anderen durchsucht, müssen unzählige Raumschiffe geschlagen und Duell ausgefochten werden. Zu diesem Zweck stehen neben 18 verschiedenen Kampfschiffen, nebst diversen Lasern und Schildgeneratoren auch Minen und Raketen bis hin zu nuklearen Sprengkörpern bereit. Gesteuert wird mit Maus oder besser einem Joystick, wobei in beiden Fällen auch auf die Tastatur zurückgegriffen werden muß. Trotz des stark geschrumpften Betätigungsfeldes (das originale Privateer-Universum umfaßte im-

merhin vier vollständige Quadranten, welche ihrerseits mehrere Sonnensysteme enthielten) ist es nach wie vor nicht möglich, Einsätze auf Planetenoberflächen zu fliegen. Schade, schließlich sorgten eben diese Missionen beim Patenonkel „Wing Commander IV“ für willkommene Abwechslung vom Weltraum-Einerlei. Diese Aufgabe fällt hier den über 100 Spezialaufträgen zu, deren Komplexität wegen oft mehrere Wege zum Ziel führen – und das im wahrsten Sinne des Wortes: Da man nicht wie bei der artverwandten „Elite“-Saga frei durch das Vakuum rasen kann, muß auf der dreidimensionalen Navigationskarte zuerst eine passende Reiseroute gewählt werden.

## DAS ABENTEUER RUFT

doch die Programmierer haben weggehört, der Adventureteil des Spiels ist wenig flexibel geraten. So bietet die Story dem Abenteuer zwar gelegentlich Wahlmöglichkeiten, doch geschieht dies bei weitem nicht oft genug, um echte Handlungsfreiheit zu gewährleisten. Zudem verschwinden Gesprächspartner nach den automatisch ablaufenden Unterredungen meistens wieder von der Bildfläche, ohne daß dem Spieler irgendwelche weiteren Eingriffsmöglichkeiten geboten würden. Dafür werden alle Termine, Aufträge und sonstigen Details direkt in einem

elektronischen Notizbuch gespeichert, um das Fliegeras nur ja nicht intellektuell zu überfordern.

Im Wirtschaftspart bietet sich schließlich ein ähnliches Bild: Da Schiffswerten ganz offensichtlich zu den gemeinnützigen Organisationen zählen, lassen sich Ausrüstungsgegenstände in der ganzen Galaxis zu exakt demselben Preis ein- und verkaufen. Um die Sache weiter zu vereinfachen, dürfen Frachter kostenlos gechartert, beladen, wieder entladen und anschließend entlassen werden – solange man dabei nur nicht den Planeten verläßt. Auch daß Schiffe bei jeder Landung völlig gebührenfrei mit neuem Nachbrennersprit versehen werden, zeugt vom Altruismus der Allbewohner, und normaler Treibstoff ist von vornherein unbegrenzt vorhanden. Wir irischen Tester sind freilich nicht ganz so großzügig und mußten wegen derlei Patzern im Design einem ansonsten hochklassigen Spiel den Hit verweigern. (mz)

Sämtliche 60 Schauplätze werden per Taschencomputer zugänglich



### Privateer 2 (Origin)

Spannende, wenn auch nicht ganz perfekte Fortsetzung der klassischen Actionsimulation für Rechner.

GRAFIK	82%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	80%



82%

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Fortgesch.  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	ab einem P75, besser ein P100
SPERKER:	8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Sound-scape, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Joystick, Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.ea.com/origin/english/index.html">http://www.ea.com/origin/english/index.html</a>

## ELITÄRE ZUSAMMENHÄNGE

Die Privateer zugrunde liegende Idee ist alles andere als neu: Bereits 1984 erblickte mit David Brabens **Elite** der Urahn aller Handelssimulationen im All das Licht der (C64-) Monitore. In acht Galaxien warteten damals sage und schreibe 2.000 Planeten darauf, den Spieler in ihren Raumstationen zu den Klängen des Strauß-Walters (in Anlehnung an Kubricks Film „2001 – Odyssee im Weltraum“) zu begrüßen. Planetenlandungen blieben jedoch den Nachfolgern **Frontier** und **Frontier: First Encounters** vorbehalten. Dabei wog der Wirtschaftaspekt deutlich schwerer als die erst relativ spät anwählbaren Kampfeinsätze im Auftrag der Militärs. Besonders deutlich wurde dies durch eine physikalisch exakte Trägheitssteuerung, welche die Raumschiffe in den späteren Teilen erheblich erschwerte.



Die stilbildende Elite-Saga, chronologisch von links nach rechts





# HEROES III

## of Might and Magic

### The Succession Wars

Die mittlerweile zur 3DO-Company gehörende US-Softwareschmiede New World Computing präsentiert hier ein weiteres Strategical für Rollenspieler, das trotz mäßiger Präsentation seinen ganz eigenen Charme entwickelt.

#### DIE MACHT DER MAGIE

Die „Might & Magic“-Saga ist Rollenspielern seit der Computer-Steinzeit ein Begriff, am strategischen Schlachtfeld betätigen sich deren Helden jedoch erst seit November 95. Hier und heute soll das komplett handgemalte Fantasyreich Enroth im Rundentakt von bis zu fünf Computerbaronen befreit werden. Dafür stehen zwei Kampagnen zu je elf Missionen, rund 40 Einzelszenarien sowie allerlei gerenderten Zwischensequenzen parat. Maximal sechs Spieler dürfen zudem in einem runden Dutzend Multiplayer-Aufträgen gegeneinander oder neuerdings auch vereint gegen die CPU-Konkurrenz antreten. Und ein Editor sorgt schließlich für immer neue Betätigungsfelder.

#### DIE NEUEN HELDEN

Nach der Einführung durch ein Online-Tutorial pickt man sich einen der in sechs Berufen (vormals vier) vom Nekroman-



Die grünen Pfeile markieren den in einer Runde begehbaren Weg

ten bis zum Zauberer tätigen Helden heraus. Sie alle verfügen über steigerbare Werte in den Bereichen Angriff, Verteidigung, Magie und Wissen sowie erstmals auch über acht erlernbare Eigenschaften wie Logistik, Pfeiltraining oder Glück. Jeder Recke darf bis zu fünf der insgesamt 50 Monstersorten vom Vampir bis zum Drachen mit sich herumschleppen. Als Startkapital gibt's eine Burg, die in jeder Runde um eines der insgesamt 18 nun zu meist auch ausbaufähigen Gebäude wie Gruft, Drachenhort

oder Marktplatz erweitert werden kann – sofern man über die sechs dafür erforderlichen Rohstoffe vom Erz bis zum Holz verfügt. Diese Basis dient den Einkünften, zudem können hier Ungeheuer rekrutiert und bis zu sieben weitere Helden unter Vertrag genommen werden.

#### SCHARMÜTZEL & SCHÄTZE

Durch die Erkundung des von oben zu sehenden und

zunächst abgedunkelten Geländes mittels Maus und Held kann man um die 70 Artefakte (Ringe, Schilde etc.) sowie Rohstoffe und Erfahrungspunkte aufklauben. Obeliske führen dabei zu einer mächtigen Waffe, Minen liefern Rohstoffe, und Pyramiden, Burgen sowie Friedhöfe beherbergen so manchen Schatz. Unterwegs angetroffenen Feinden hetzt man in einem separaten Kampfscreen seine Untoten, Trolle oder Wildschweine an den Hals, der gerade aktive Held dagegen darf per Mausklick 60 Zaubersprüche klopfen. Neuerdings bedarf dessen magisches Potential zwar der Regeneration, dafür kann er seinen Einheiten nun aber auch Wortbefehle erteilen, und bei Bedarf übernimmt der Rechner die komplette Metzerei im Rundentakt.

#### MAGISCHES RECYCLING

Trotz vieler Detailverfeinerungen entsprechen die neuen Helden sowohl in bezug auf die mäßig animierte Präsentation als auch was das Spielprinzip angeht so ziemlich ihren Vorgängern. Trotz der ungewöhnlichen Kammermusik sowie der problemlosen Bedienbarkeit bleibt daher die Frage, ob es eine preiswerte Disk nicht auch getan hätte? (md)



Die mitgeführten Artefakte werden im Heldenportrait angezeigt



Während Belagerungen müssen neuerdings Burggräben überwunden werden



Zaubern aus dem Buch





Die Innenansicht einer Burg mit sämtlichen Gebäuden

Gebirgsketten müssen umgangen werden

## GANZ PERSÖNLICH

Bisher habe ich nie ganz verstanden, wie ein so altbacken präsentiertes Spiel wie „Heroes of Might & Magic“ eine so treue Fangemeinde finden konnte – jetzt zähle ich mich selbst dazu: Die Suche nach verborgenen Schätzen macht einfach Laune, wenn man auf Schritt und Tritt über geheimnisvolle Höhlen oder Artefakte stolpert und ständig Scharmützel aufsechten bzw. Orte erobern muß. Sobald die ganze Karte aufgedeckt und das Spiel damit zumeist auch gewonnen ist, fiebert man schon der nächsten Aufgabe entgegen. Nein, ein gewisser Suchteffekt ist dem Programm kaum abzusprechen – zumindest für im Genre einschlägig vorbelastete Spieler.



Manfred

## Heroes of Might and Magic II

(New World Computing/3DO)

**Detailverbesserter Nachfolger der Fantasy-Kosim für Rollenspieler.**

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

60%  
72%  
76%  
77%



**74%**

**USK-Freigabe:** nicht geprüft  
**Schwierigkeit:** 5 Stufen  
**Preis:** ca. 109,- DM

<b>DATENTRÄGER:</b>	1 CD
<b>PROZESSOR:</b>	ab einem 486 DX
<b>SPEICHER:</b>	ab 8 MB RAM, 40 MB auf der HD
<b>GRAFIK:</b>	SVGA (256 Farben)
<b>SOUND:</b>	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Pro Audio, Roland Rap 10, MS Sound System
<b>EINGABE:</b>	Maus
<b>AUSGABE:</b>	komplett umgänglich
<b>MULTIPLAYER:</b>	bis zu sechs Spieler via Netz, Nullmodemkabel, Modem oder an einem Monitor
<b>ONLINE-INFO:</b>	<a href="http://www.nwcomputing.com/heroes2/">http://www.nwcomputing.com/heroes2/</a>

# Der Kreativ- Baukasten für PC-Flipper!

Wenn Sie sich von Computer eine Auszeit nehmen, legen Sie dann Karten? Oder Flippern Sie eher Kunds? Dann lassen Sie sich Ihre eigenen PC-Flipper jetzt doch einfach selbst!

Mit dem Flipper-Designer „PINBALL CONSTRUCTION KIT“ können Sie professionelle PC-Flipper jetzt selbst erstellen!

- Flipperdesign per Mausklick - keine Programmierkenntnisse nötig!
- Einfache Flipperkonstruktion mit „Drag & Drop“-Interface
- Import eigener Grafiken (Paintshop Pro-Grafikprogramm zur Gestaltung eigener Designs enthalten)
- Bibliothek mit hunderten fertiger mechanischer und grafischer Objekte
- Sonderboni: Multiballspiel, Neigungswinkel usw. per Menü einstellbar
- Unzählige Soundeffekte zur Auswahl
- Austausch fertiger Tische auf Diskette oder via Internet (P.C.K. zum Spielen erforderlich)
- Zwei komplett spielbereite Beispieltische

## Pinball CONSTRUCTION KIT



PC Games:  
„Gäbe es einen Preis für ...leicht Bedienung, so hätte ihn das Construction Kit verdient.“

Power Play:  
„... quasi unbegrenzte Design-Varianten“

TWENTY  
FIRST  
21  
CENTURY  
ENTERTAINMENT

CD-ROM



# DIE KLASSIKER

# MOVIESTAR

# SONDERBÄNDE

## ALIENS

68 Seiten Umfang u.a. mit: "GEFAHR AUS DEM WELTALL - Kälter Krieg und UFO-Psychose"; "KILLER-ALIEN GELANDET - Außerirdische im Splatterfilm" oder "ALIENS AUF KANAL 4 - STAR TREK und andere TV-Serien"; Zusatzartikel wie z.B. "Alien-Schachtel - Ein Interview mit H.R. Giger" und "Aliens-Filmografie".  
Lieferbar mit 2 Verschiedenen Covern; gleicher Inhalt nur die Cover-Motive sind anders.  
Druckverhältnis 1:1.



DM 9,80

## Star Trek Sonderband #2 DEEP SPACE NINE

Ein umfangreicher Nachschlagewerk über Star Trek - Die Next Generation Hintergrund, Episoden, Staffeln, Interviews mit vielen Hauptdarstellern, Manuskripten und zum Ausdrucken Serien-Poster.  
DM 11,80



Wenn Sie mal die dunklen Seiten der menschlichen Psyche betreten, sollten SIE DIE "GANZ BESONDERE ZEITUNG" kennenlernen: ART OF HORROR - das Schnitt-

## ART OF HORROR

20 x Art of Horror



DM 11,80



DM 24,80



DM 7,80

## STAR TREK



Moviestar Sonderband #3 lieferbar als Softcover für 10,00 DM

(ausverkauft) oder als Hardcover limitiert auf 200 Exemplare, gedruckt in schwarzen Leinen, mit Schutzumschlag.  
DM 98,-  
vorbestellen!  
LETZTE GELEGENHEIT!

Moviestar Sonderband #6 lieferbar als Softcover für 22,00 DM oder als Hardcover limitiert auf 300 Exemplare.

in dunkel Blauen Leinen, für 58,- DM.  
Die ersten 100 Exemplare mit persönlichen Zertifikat auf den Namen des Käufers Nr. 78.  
DM. (Noch ca. 70 Stück vorhanden.)

## STAR TREK VOYAGER



Helden und Schaulustige, Filmgründe, Spezialfotografie, alles über die neue Serie Star Trek VOYAGER, im Kompletten Episodenführer der ersten und zweiten Staffeln 100 Seiten Umfang, ca. 120 Bilder, 4 Filmreihen, Star Trek Voyager und ausführliche Produktkatalog zum betrachten.

## Star Trek 30 Jahre Sonderband #4 AKT X

Alles über die 30 Jahre Star Trek, Hintergrund, Fakten und Episoden bis weit in die 3. Staffel. Ein umfangreicher Nachschlagewerk, gedruckt in schwarzem Leinen, mit Schutzumschlag. DM 49,80 oder als Hardcover mit persönlicher Zertifikat für DM 69,80 oder als Softcover für DM 19,80





# DIE NEUEN

8,90 DM



Großes Genrekinos in brandaktuellen, umfangreichen Berichten. Klassiker - Retrospektiven, Videopremieren, Interaktive Filme, Spezialeffekte - in jeder Ausgabe finden Sie die ganze Welt des Phantastischen Films in exklusiver, einmaliger Zusammenstellung!

14,90 DM



5,90 DM



TV-Serien mit Kultstatus oder große Kinoerfolge auf dem Bildschirm: Die Höhepunkte phantastischer TV-Entertainments, geboten in nie gekannter Kompetenz und Ausführlichkeit... Jeden Monat das komplette Programm phantastischer Filme und Serien in Vorschau, Artikeln und Übersichten. Ergänzen Sie zu aktuellen und klassischen Serien, TV-Comics zum Aufbau eines attraktiven Video-Archivs - Extras, die Sie bei keiner anderen Publikation finden!

Alles über die besten aktuellen und klassischen Fernsehserien: Hintergründe, Stars, Macher, Tricks - und vor allem komplette, umfangreiche Episode Guides! Ein durchgehend farbiges Luxusmagazin. Ein Sammelobjekt in Ausstattung und mit dem Inhalt eines Buches

## JETZT AM KIOSKI!

oder direkt bestellen bei:  
**MEDIEN P&W GMBH**

Wiehenweg 14  
 32479 Hille

• Porto & Verpackung 4,- DM

# ORION BURGER

Die abgedrehte Idee zu dieser futuristischen Schauerzmär im Comic-Stil kam dem Produzenten Robert Aitken beim Genuß der amerikanischen Filmkomödie „Und täglich grüßt das Murmeltier“: Nach dem Erfolg mit dem Multimedia-Abenteuer „Das Rätsel des Master Lu“ machten er und sein Entwicklungsteam von Sanctuary Woods sich daran, auch dem Spieler Déjà-vu-Erlebnisse am laufenden Band zu beschern. Sollte es Held Wilbur nämlich nicht gelingen, in mehreren Anläufen fünf ungewöhnliche Intelligenztests zu bestehen, droht die gesamte Menschheit als Schnellimbiss für Außerirdische zu enden...

Das umfangreiche Intro präsentiert dem Spieler zunächst die beiden üblen Aliens Zlorg und Flumix, welche im Auftrag einer interstellaren Fast-Food-Kette auf der Suche nach Frischfleisch sind. Um die Menschheit als Spaceburger verarbeiten zu können, bedarf es jedoch des Nachweises, daß die Erdbevölkerung über keinerlei Intelligenz verfügt.

## Ein Adventure für Fans des Films „Und täglich grüßt das Murmeltier“

Also verschleppen Zlorg und Flumix kurzerhand einen amerikanischen Jüngling auf ihre Raumstation, wo er nun als irdischer Repräsentant seiner Spezies ein kollektives Ende auf dem Astro-Grill ersparen soll.

In der Sache muß Wilbur etwa eine außerirdische Sprache erlernen oder eine versteckte Boulette ausfindig machen. Die Prüfungen selbst finden jeweils in seinem Heimatort Boonsville statt, einer typischen US-Kleinstadt. Dort besucht er mausegesteuert um die 70 Örtlichkeiten wie seine Bude, das Rathaus oder den Friseur, um in Anklicksatzkontakt mit rund 20 Figuren zu treten – darunter seine Tante, eine Rockergang oder ein Grundstücksmakler. Die durchgehend in deutscher Sprachausgabe geführten In-

teraktionen werden durch eine Vielzahl von Dialogen und Soundeffekten lebendig gehalten. Die Spielwelt ist in einer Mischung aus 3D-Modellen und 2D-Animationen dargestellt. Die Grafik ist in einem cartoonhaften Stil gehalten, der an die 1950er Jahre erinnert. Die Musik ist eine Mischung aus klassischer Filmmusik und moderner elektronischer Musik.



Eine schöne Einführungsszene aus dem Intro



Von nahem wird die schlichte Einförmigkeit der Protagonisten offensichtlich

## GANZ PERSÖNLICH



Brigitta

Also mir hat der Orionburger durchaus geschmeckt, was ja an meinem kindlichen Gemüt liegen mag. Oder daran, daß mir die Idee mit den wiederholten Tagen bereits anno „Murmeltier“ sehr gut gefiel. Und mangelnde Logik bei den Rätseln? Was soll's, durch die lustigen Gespräche und die Besichtigung der idyllischen Kleinstadt kommen die Lösungen irgend-

wann von ganz alleine. Vor allem aber hat mich beeindruckt, daß die vielen Gags trotz der unappetitlichen Thematik nie die Geschmacksgrenze unterschreiten. Also ein technisch zwar nicht herausragendes Spiel, aber eines, mit dem die ganze Familie ihren Spaß haben kann.



Per Mausclick gelangt man direkt in jedes Gebäude

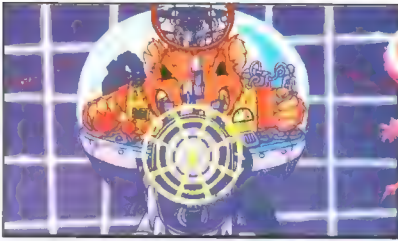


Interviews ziehen sich dabei oft wie Schmelzkäse in die Länge, da der Redeschwall der arg geschwätzigen Gesprächspartner nicht mittels Mausclick abgekürzt werden kann. Gegenstände werden demgegenüber nur relativ wenige benötigt, es sind aber mehrere kleine Echtzeitaufgaben zu absolvieren.

Jede Handlung verschlingt nun eine gewisse Menge (nicht angezeigter) Zeit, und irgendwann wird Wilbur automatisch wieder zur Raumstation verfrachtet. Falls er bis dato nicht erfolgreich war, geht's in einer längeren und nach erneuten Fehlversuchen zunehmend verkürzten Zwischensequenz zurück zur Erde, um es diesmal besser zu machen. Zuvor wird jedoch sein Inventar um sämtliche für die Lösung nicht benötigten Gegenstände erleichtert, wobei das Wissen um die bereits geführten Unterhaltungen natürlich erhalten bleibt – auch bei den Einwohnern von Boonsville. Löst Wilbur seine Aufgabe dagegen vorzeitig, so kann man ihn jederzeit per Mausclick auf die in Gestalt eines riesigen Hamburgers gezeichnete Raumstation beamten.

### Originell und witzig oder bieder und albern?

Die Vorgehensweise ist ebenso originell wie einzigartig im Genre, vermag jedoch nur partiell über die mangelnde Logik einiger Rätsel hinwegzu-



In einer der Echtzeitaufgaben muß man schießwütige Ratten übertölpeln



Die rechte grüne Taste führt jederzeit zurück auf die Raumstation

trösten. So kann Wilbur etwa dann im Dunkeln sehen, wenn man den Jungen zuvor mit einigen Schnäpsen abgefüllt hat – wer kommt schon auf so was? Zudem hat die Bevölkerung zwar unglaublich viel zu erzählen, sachdienliche Hinweise bekommt der Spieler dabei aber nur selten zu hören. Und auch die zumeist bildweise umschaltende und schlicht animierte Mixtur aus 2D- und 3D-Optik ist nicht voll befriedigend. Zusammen mit den allzu biedersten Witzen erreicht das Spiel gerade mal das Niveau der Zeichentrickserien, die es am Wochenende vormittags im Fernsehen zu sehen gibt.

Die Soundbegleitung aus sehr dezenten Popmusik und den Stimmen einer illustren Schar von Synchronsprechern (Woody Allen, Duffy Duck oder Ant-

hony Quinn) ist indessen recht amüsant und die Bedienbarkeit erfreulich einfach. Zumindest jüngere Abenteurer werden daher mit Appetit in den Orionburger beißen, die älteren Semester mögen das Spiel indessen zu albern finden. (md)



Die versammelten Burger-Fans von Sanctuary Woods, Chef Robert Aitken ist der Mann im roten Kreis



Das Zimmer von Wilburs Tante als Skizze, Entwurf und fertiges Bild

### Orion Burger (Eidos/Sanctuary Woods)

Spöttiges Comic-Adventure für jüngere Abenteurer.

GRAFIK	68%
SOUND	79%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	64%



68%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 bis 500 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio, Adlib Gold, MS Sound System, Soundscape, Roland RAP-10, General Midi, Ess Audiodrive
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	<a href="http://www.sanctuary.com">http://www.sanctuary.com</a>



Nur unter DOS: die bekannten scrollenden Tische

karion hatte sich mit „Pinball Wizard 2000“ an einem ähnlichen Produkt versucht, ist aber an der komplizierten Handhabung gescheitert. Um ärgerlich lange Einarbeitungszeiten zu vermeiden, wählten die Programmierer von Spidersoft daher „Windows“ als Arbeitsoberfläche und beschränkten sich auf pures Drag & Drop

Zunächst wird aus einem Angebot von 32 Spielflächen der gewünschte Tisch geladen. Es stehen allerdings nur acht Grundmodelle in je vier Variationen zur Verfügung, die sich lediglich durch die Anordnung der Auslaufbahnen unterscheiden. Echte Eigenbauten oder gar unterschiedliche Tischgrößen sind somit nicht möglich, zudem können die vorgegebenen Rampenkonstellationen nicht abgeändert werden. Auf der gewählten Unterlage werden nun mit simplen Mausklicks die diversen Bumper, Targets, Überrollschalter und Kontaktfelder verteilt, denen sich per Menü eigene Geräusche, Scores und Ereignisse zuordnen lassen. Den letzten Feinschliff der fertigen Tableaus stellen dann die Leuchtanzeigen und optischen Gimmicks



Spielerische Elemente lassen sich nur an bestimmten Stellen platzieren

dar. Auch eigene Grafiken und Sounds lassen sich einbeziehen, wodurch hier der Kreativität kaum Grenzen gesetzt sind.

Für jeden Tisch gibt es zwar eine ganze Anzahl Features wie Multibälle und unsichtbare Magneten, dennoch hapert es mit der spielerischen Abwechslung. Ohne die Möglichkeit, Rampen selbst zu ziehen oder Paddles nach eigenen Vorstellungen zu setzen, spielen sich die Flipper mit gleichen Grundstrukturen viel zu ähnlich. Hinzu kommt, daß die Tische sich zwar unter „Windows“ und DOS (hier auch in verschiedenen Grafikauflösungen) bespielen lassen, jedoch ausschließlich von Besitzern des Construction Kits. (mz)

Die Silberbälle von 21st Century gelten den Flipper-Fans seit dem Klassiker „Pinball Dreams“ als pures Gold, um so gespannter wurde ihr Editor für Eigenkreationen erwartet: ein neuer Standard?



Immerhin: Der erste Flipper war schnell erstellt

## Pinball Construction Kit (21st Century)

Komfortabler, aber wenig flexibler Flipperbaukasten für Win-Wizards.

GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MOTIVATION

66%  
62%  
79%  
58%



63%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 oder 46 MB auf der HD
GRAPHIK:	SVGA (800 x 600 x 256 unter Windows)
SOUND:	alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, unterstützt Pinball Controller von Philips und Thrustmaster
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 10 Spieler nacheinander

## GANZ PERSÖNLICH



Markus

...bin ich der Ansicht, daß die gelungene Handhabung hier mit zu vielen Einschränkungen der Designmöglichkeiten erkaufte wurde. Nicht zuletzt wegen der zwei fertigen Beispieltische können experimentierfreudige Gelegenheitsspieler zwar ihren Spaß mit dem Programm haben, doch wahren Flipper-Enthusiasten wird einfach zuwenig geboten.



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523</
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-------

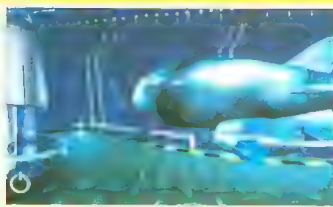
## NINE



In Virgins Multimedia-Adventure soll der Spieler das mit skurrilen Artefakten angefüllte Haus seines Erbonkels durchstöbern. Da ein Inventar fehlt, kann stets nur ein Gegenstand durch die etwa einen halben Screen großen und sanft scrollenden Bilder geschleppt werden. Daraus ergeben sich nicht ganz einfache, jedoch stets logische Rätsel. Erschwert wird die Suche durch eine etwas unpräzise Maussteuerung sowie die arg verwinkelten Gemächer. Zudem sind die detailliert gemalten Items (und die Renderanimationen) zwar hübsch anzusehen, stiften aufgrund ihrer schieren Menge aber Verwirrung. Die rockige Soundkulisse und die schrullige englische Sprachausgabe sind gewiß ebenso Geschmackssache wie eigentlich das ganze bizarre Spiel.

Nine (Virgin)	
Skurriles Multimedia-Adventure	
<b>URTEIL:</b>	<b>58%</b>
<b>USK-Freigabe:</b>	nicht geprüft
<b>Schwierigkeit:</b>	für Geübte
<b>Preis:</b>	ca. 99,- DM
<b>SYSTEM-KONFIGURATION:</b>	ab einem 486er, 8 MB RAM, 9 MB auf der HD, Windows/95

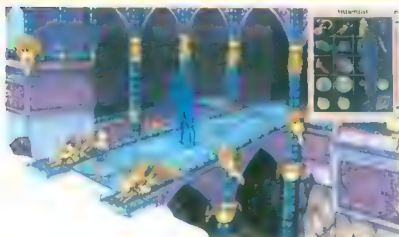
## NET: ZONE



Gametek läßt hier im Jahre 2015 den Geschäftsführer der Cypcorp verschwinden. Dessen Sohn und Hobby-Hacker soll nun in den aus der Ich-Perspektive gezeigten Firmenräumen sowie im Cyberspace nach ihm suchen. Dies führt zu einer komplexen Geschichte mit arg schweren Knoeleien, in denen man unter Hinzuziehung von englischer Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln vornehmlich Hitec-Geräte manipulieren, Gegenstände aufklauben, E-Mails empfangen und Zugangscodes ausbaldowern soll. Jeder der 3D-Räume kann dabei um 360 Grad gedreht werden, was aber dem Überblick trotz der stets abrufbaren Karte nicht unbedingt guttut. Trotz der ordentlichen Mausbedienung ist Net: Zone daher nur mit Einschränkungen zu empfehlen.

Net: Zone (Gametek)	
Überkomplexes Cyberspace-Adventure	
<b>URTEIL:</b>	<b>60%</b>
<b>USK-Freigabe:</b>	ab 6 Jahren
<b>Schwierigkeit:</b>	für Experten
<b>Preis:</b>	ca. 89,- DM
<b>SYSTEM-KONFIGURATION:</b>	ab 486 DX2, 8 MB RAM, 21 MB auf der HD, DOS/Win

## FABLE



Dieses durchgehend gezeichnete Märchen von Telstar ist für jüngere Abenteurer gedacht. Es handelt von Quickthorpe, der in vier Welten (Eis, Nebel, Wasser und Feuer) je einen Edelstein finden muß. Die sehr einfachen und stets logischen Rätsel werden dabei immer eines nach dem anderen abgearbeitet, nur an wenigen Stellen lauert der Bildschirmmod auf unaufmerksame Spieler. Das Game präsentiert sich in durchschnittlich animierter Grafik samt deutscher Sprachausgabe. Daß da viele Witzchen eher bemüht wirken, kann die Zielgruppe gewiß verzeihen, nicht aber die umständliche und unpräzise Maus/Tastatur-Bedienung.

Fable (Telstar)	
Abenteuermärchen mit Steuerungsdafiziten	
<b>URTEIL:</b>	<b>52%</b>
<b>USK-Freigabe:</b>	ab 6 Jahren
<b>Schwierigkeit:</b>	für Einsteiger
<b>Preis:</b>	ca. 89,- DM
<b>SYSTEM-KONFIGURATION:</b>	ab einem 486er, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, DOS/Win

## DIE FÜNFTE DIMENSION

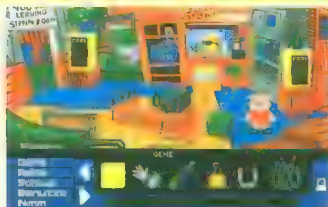
Eidos veröffentlicht hier das Erstlingswerk der israelischen Programmierer von Mad Engine, eine abenteuerliche Mischung aus SF, Fantasy und Krimi. In rund 100 auf 14 Dimensionen (Sagenwelt, Planeten etc.) verteilten Örtlichkeiten gilt es, Gespräche mit Vampiren, Aliens oder Magiern zu führen und Gegenstände aufzuklauben, um die Teile von Merlins zerbrochenem Zauberstab beizubringen. Die Story ist mit schwarzem Humor und deutscher Sprachausgabe von renommierten Synchronsprechern gewürzt und lohnt aufgrund variabler Lösungswege selbst mehrmaliges Durchspielen. Als Schwachpunkte wären die durchschnittliche Renderoptik und die etwas schwammige Mausbedienung zu nennen.



Die fünfte Dimension (Eidos)	
Schwarzhumoriges Abenteuer-Mix	
<b>URTEIL:</b>	<b>69%</b>
<b>USK-Freigabe:</b>	ab 6 Jahren
<b>Schwierigkeit:</b>	für Fortgesch.
<b>Preis:</b>	ca. 99,- DM
<b>SYSTEM-KONFIGURATION:</b>	ab einem 486er, 8 MB RAM, 3 MB auf der HD, Win 95



## THE MUTATION OF J.B.



In diesem tierischen Adventure mimit der Spieler in etwas grober VGA-Optik ein Schweinchen namens Jonny Burger. Der Junge mutiert nämlich vom freiwilligen Versuchskaninchen eher unfreiwillig zum Ferkel und muß nun einen von Aliens entführten Professor retten, der als einziger diese Schweinerei wieder rückgängig machen kann. Dazu haben die österreichischen NEOlogen die bewährte Maussteuerung der Klassiker von Lucas Arts adaptiert und mit komfortablen Tastaturshortcuts für die üblichen Aktionen aufgepeppt. Ebenfalls im fairen Preis von knapp 50 Markern inbegriffen sind humorige Multiple-choice-Schwätzchen, tolle deutsche Sprachausgabe sowie die über zahlreiche Locations verstreuten und weitgehend logischen Rätsel.

### The Mutation of J.B. (NEO/TopWare)

Anspruchsvoller, aber mittelmäßig  
venture

**URTEIL:** **66%**

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Fortgesch.  
Preis: ca. 49,- DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab 386er, 4 MB RAM,  
50 bis 210 MB auf  
der HD, MS-DOS 6.0

## MUMMY - TOMB OF THE PHARAO



Aus der Sicht des Alter egos durchschnüffelt man hier rund 50 Renderörtlichkeiten, um das Geheimnis einer alten Truhe zu lüften, die Bergarbeiter in einer ägyptischen Mine entdeckt haben. Eine knappe Stunde Videosequenzen lockert die Nachforschungen auf, wobei unter anderem der namhafte Schauspieler Malcolm McDowell („Wing Commander III/IV“) für Qualität bürgt. Gute Unterhaltung garantiert auch die supersimple Steuerung (Point & Click), eine packende Story und die ebenso logischen wie abwechslungsreichen Knobelien. Wer auf spannende, unkomplizierte Abenteuer steht und vor der englischen Sprachausgabe nicht zurückschreckt, wird hier also durchaus passabel bedient.

### Mummy - Tomb of the Pharaoh (Interplay)

Render-Adventure mit Videoclips

**URTEIL:** **68%**

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgesch.  
Preis: ca. 99,- DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem 486 DX/33,  
8 MB RAM, 30 MB auf  
der HD, Win 95

## HARIBOY'S QUEST

Der Latzhosenträger Hariboy durchkämmt in Obergoldbärs Auftrag die drei Regionen der Insel Bonbonia nach den Schmöckern mit der Zuckerformel. Hübsch bilderbuchmäßige, nett animierte Grafik und durchweg logisch-leichte Puzzles sowie die herzige (deutsche) Sprachausgabe dürften dabei vor allem Kinder froh machen. Beim Sammeln oder Benutzen von Gegenständen sollte die etwas fummelige Maussteuerung den Nachwuchsabenteurern bisweilen allerdings mehr zu schaffen machen als die Piratenkonkurrenz. So ist das Auswählen und Benutzen der Items aus dem mit gedrücktem rechten Nagerohr aufgerufenen Inventar sicher nicht nach jedermanns Geschmack. Aber dafür gibst du als Entschädigung für die kleineren spieltechnischen Mängel eine Tüte mit den leckeren Gummibärchen gleich noch als Gratiszugabe.



### Hariboy's Quest (Condor Software/Electronic Land)

Kinderabenteuer für Gummibärchen-Fans

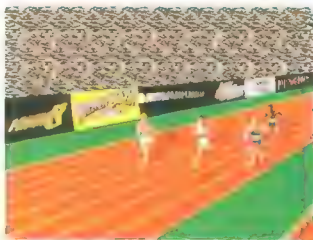
**URTEIL:** **60%**

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Einsteiger  
Preis: ca. 69,- DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem 386er, 6  
MB RAM, 10 MB auf  
der HD, Win 95



## 3DO GAMES – DECATHLON



Hach, die guten alten Zeiten: Wenn hier via Netzwerk bis zu acht oder an einem Rechner (hintereinander) immerhin noch maximal vier Compu-Athleten zum Zehnkampf antreten, dann erinnert das in mancherlei Hinsicht an den Epyx-Klassiker „Summer Games“. Denn Höchstleistungen in Disziplinen wie Kugelstoßen, Speerwurf, Hürdenlauf oder Weitsprung werden einmal mehr durch Timing und rhythmisches Rütteln an Stick oder Tastatur erzielt. An den gefälligen Soundeffekten und der hochwertigen 3D-Optik gibt es dabei wenig zu mäkeln, doch das üble VGA-Intro und Ergebnisse jenseits jeder Realität (Sprints unter neun Sekunden sind z.B. die Regel) trüben die Freude am Sport. In der Gruppe macht der Wettkampf aber dennoch Laune.

3DO Games – Decathlon  
(Studio 3DO)

Zehnkampf für Rudelathleten

URTEIL:

63%

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem Pentium, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, Win 95

## MONSTER TRUCK MADNESS



So sieht also Microsofts aktuelle Spieleoffensive in der Praxis aus: Simuliert wird die Fahrt in acht ballonbereiften Jeep-Brummern amerikanischer Bauart, die auf fünf Rundkursen gegen jeweils sieben Konkurrenten ant(r)uckern. Alternativ dürfen auf dem Draggparcours andere Autos plattgewalzt werden. Das klingt freilich amüsant, als es sich spielt, da die VGA-Auflösung häßlich, das SVGA-Gegenstück ruckelig, das Motorengbrumme nervtötend und die Steuerung schlicht übel ist. Trotz Werkstatt, witziger Ausflüge in die Pampa und Netzwerkoption kommt so natürlich keine Freude hinter dem Volant auf.

Monster Truck Madness  
(Microsoft)

US-Motorsport mit Kolbenressen

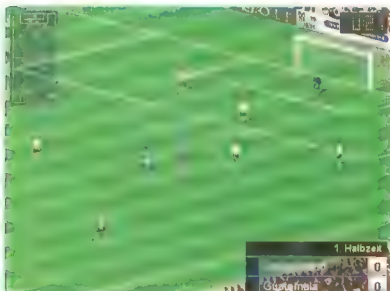
URTEIL:

32%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Einsteiger  
Preis: ca. 99,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem Pentium, 8 MB RAM, 10 MB auf der HD, Win 95

## MICROSOFT FUSSBALL



Auf der Packungsrückseite verspricht Bill Gates hier einen Mini-Managerteil, ein Taktikmenü, 80 Nationalmannschaften und eine flexible Actionsteuerung mit Unterstützung etwa von Tacklings oder Flugkopfbällen. Die Wahrheit sieht indessen nicht ganz so gut aus, denn auf dem veralteten Iso-Rasen nerven ein krudes Handling und SVGA-Grafikfehler. Kein Totalausfall, aber auch keine echte Alternative zum aktuellen „FIFA 97“.

Microsoft Fußball  
(Microsoft)

Kicker-Action in Iso-Graffik

URTEIL:

56%

USK-Freigabe: nicht geprüft für Fortgesch.  
Preis: ca. 99,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2, 8 MB RAM, 20 MB auf der HD, Win 95

## MADDEN NFL '97



Den populären US-Sport hat Electronic Arts zugunsten anderer Disziplinen lange vernachlässigt, doch mit dem nun dritten Update (das erste seit 1994) erfährt der erprobte Mix aus sportiver Action und viel Taktik zahlreiche Neuerungen. So wird jetzt in moderner 3D-Optik Football gespielt, und zwar von per Motion Capturing animierten Originalcracks aus über 100 Teams der NFL. Auch an schmuckem Drumherum herrscht kein Mangel: Es warten gerenderte Movieschwenks durch 30 Stadien (mit beliebig positionierbarer Kamera), ein praktischer Replay-Recorder, John Madden höchstpersönlich als Lehrer eines umfassenden Regelkurses und nicht zuletzt eine Modem/Netzwerk-Option für zwei Spieler.

Madden NFL '97  
(Electronic Arts)

Aufwändige Football-Sim.

URTEIL:

83%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem Pentium, 8 MB RAM, 21 MB auf der HD, DOS



## BUBBLE BOBBLE & RAINBOW ISLANDS



Hier hüpfen zehn Jahre alte Zwillingsaurier von der Spielhalle über kar-ge PC-Plattformen und bubbeln angreifende Roboter oder Gespenster mit Kaugummiblasen an und weg. Das kindertaugliche, trotz vielfältiger Power-Ups und Punkteboni letztlich aber völlig veraltete Gameplay ent-faltet nur im Duo-Betrieb seine Rei-ze. Solisten werden mehr Spaß an der wahlweise originalen oder modernisierten Umsetzung des Arcade-Nachfolgers Rainbow Is-lands haben: Unter Zeitdruck muß man parallax scrollende Plattfor-men emporklettern und mit Regenbögen provisorische Brücken schlagen oder Angreifer aller Far-ben und Größen hinwegfegen. Wer pure Spielbarkeit einer zeit-gemäßen Präsentation vorzieht, hüpf-t mit diesem Doppelpack also gar nicht mal soooo verkehrt.

### Bubble Bobble & Rainbow Islands (Acclaim/Taito)

Kontinuierlicher Plattform-Doppelpack

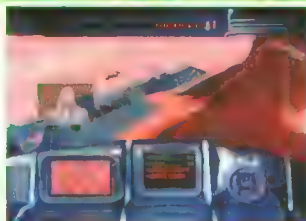
URTEIL:

60%

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Fortgesch.  
Preis: ca. 79,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486er, 8 MB RAM, 11 MB auf der HD, DOS/Win

## SURFACE TENSION



Wieder einmal steht die Menschheit in ferner Zukunft einer tödlichen Bedrohung gegenüber, die der Spieler mit seinem schwerbewaffneten Raumer ausschalten soll. Also fliegt er über bunte 3D-Voxelgebirge, ballert mit ausbaufähigen Waf-fen auf die heranzoomenden Schergen eines amoklaufen-den Industriekonzerns und er-kundet mit einem ferngelenk-ten Buggy das Schlachtfeld. Im Verlauf der Geiselsbefrei-ungen oder Blitzattacken nimmt man zudem Minen, Schilde und andere Sammel-extras auf. So weit, so okay, bloß leiden die Augen unter der seltsam flimmernden Gra-fik und die Ohren unter ge-stellten Dialogen im Intro-Movie.

### Surface Tension (Gametek/Compro)

Interaktion mit Präsentationsdokumenten

URTEIL:

58%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 79,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX/2, 8 MB RAM, 14 MB auf der HD, DOS/Win

## STAR QUEST I



Ähnlich wie der Klassiker „Elite 2“ vermischt NBGs Sternenfie-ger 3D-Action mit etwas Tak-tik, sieht dabei aber viel schlechter aus: Die grobe VGA-Optik ist heutzutage ab-solut indiskutabel, die unglück-lichen Sound-FX kommen zum Teil aus dem internen PC-Piep-ser. Tja, schade um ein paar gute Ansätze im 14 Missionen umfassenden Gameplay.

### Star Quest I (NBG/Virtual Adventures)

Veraltete Space-Saga

URTEIL:

39%

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 49,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 386er, 4 MB RAM, 17 MB auf der HD, DOS/Win

## STAR CONTROL 3



Für den dritten Teil der SF-Saga wurden Alienmasken gebastelt und vor dem Bluescreen gefilmt – bloß, um am Ende Videose-quenzen zu haben, die auch nicht überzeugender wirken als die gezeichneten Porträts des Vorgängers. Ansonsten geht es wieder darum, in einem Mix aus Adventure, Strategie, Ac-tion und Wirtschaftssimulation das Universum zu retten. Ab-solute Highlights sind dabei einmal mehr die sarkastischen Dialoge mit den Außerirdi-schen (alte „Starflight“-Kapi-täne werden sich gleich zu Hau-se fühlen), während die Steue-rung manchmal etwas um-ständlich arbeitet. Die Kampfsequenzen laufen auch via Modem, Nullmodem oder Netzwerk. (jin)

### Star Control 3 (Accolade/Legend)

SF-Mixer für Weltraumforscher

URTEIL:

62%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

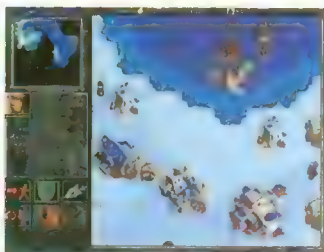
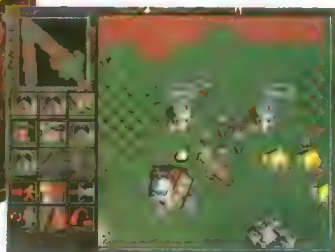
SYSTEM-KONFIGURATION: möglichst Pentium mit Quadro-Laufwerk, ab 8 MB RAM und 5 MB auf der HD, Win 95



Die Sonderausgabe des Echtzeit-Strategicals von Bomi-co/Blizzard beinhaltet neben dem Originalspiel und der Zusatz-CD noch weitere Schman-kerl – wer diesen Hit noch nicht besitzt, sollte hier unbedingt zugreifen!



Links sind die Heldenporträts der Menschen, rechts die der Orks



Groß dargestellte Befehls-Icons und Einheiten erleichtern das Kriegshandwerk

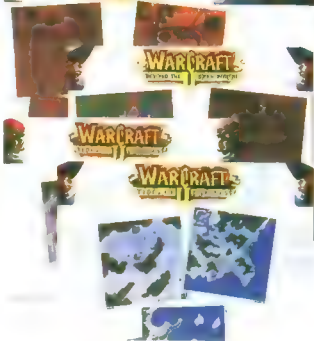
## DIE DREINGABEN

Die Szenario-CD „Beyond the Dark Portal“ beinhaltet zwei weitere Solokampagnen mit jeweils zwölf Missionen sowie 40 Einzelszenarien für bis zu acht vernetzte Kriegsherren. Sowohl das Spielprinzip als auch die schön animierte Optik sind hier gleich geblieben, der Schwierigkeitsgrad wurde jedoch gewaltig angehoben. Dazu kommen fünf besonders kampfstärke Hel-

den als Unterstützung für den Spieler. Sämtliche Schlachten verfügen über eine intuitiv beherrschbare Bedienbarkeit und einen atmosphärischen, deutsch besprochenen Klangteppich. Der Packung beigelegt wurden zudem ein Patch, die farbig ausgedruckten Karten aller 52 Kampagnenlevels sowie ein Zauberbuch. (md)

## DAS ORIGINAL

In dem Spiel „Warcraft II: Tides of Darkness“ kämpfen die Menschen im Fantasy-reich Azeroth zu Lande, zu Wasser und in der Luft gegen die Orks. Für jede Seite steht dem Solisten eine aus jeweils 14 Missionen bestehende Kampagne zur Verfügung, 30 zusätzliche Einzelszenarien bleiben dagegen bis zu acht im Netz verbandelten Multienspielern vorbehalten. Für weiteres Kriegsgeschrei sorgen zudem zwei Einzelszenarien sowie ein Level-Editor.



Das Zauberbuch und die Levelkarten gibt es exklusiv nur in dieser Sonderausgabe

## Warcraft II Exklusiv-Edition (Blizzard/Bomco)

Sonderedition der genialen Echtzeitstrategie mit Zusatz-CD, Zauberbuch und Level-Karten.

GRAFIK	74%
SOUND	81%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%



85%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 29 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32/Adlib Gold, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via Modem oder Direktverbindung, bis zu 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE INFO:	<a href="http://www.blizzard.com">http://www.blizzard.com</a>

## DIE VORGEHENSWEISE

Die Schlachten werden auf einer rundum scrollbaren und (optional) zunächst abgedunkelten Landkarte ausgetragen, die aus der Draufsicht zu sehen ist. Dank Maus und Hotkeys können die aus 14 Gattungen wie Arbeiter, Magier und Drachen bestehenden Truppen entweder einzeln oder eingerahmt als bis zu neunköpfige Gruppe mittels gezielter Klicks durch das detailreiche Terrain geschleudert werden. So lassen sich auch 16 zumeist ausbaufähige Gebäudetypen (Sägewerk, Zauberturm, Schloß etc.) errichten und die dafür erforderlichen Rohstoffe Gold, Holz und Öl heranschaffen. Demgegenüber wird der Feind bei Kontakt automatisch unter Beschuß genommen.



# UPDATE SERVICE

Wer noch immer kein passendes Weihnachtsgeschenk hat, sollte spätestens hier fündig werden: Ob preiswerte Klassiker, Eingedeutschtes, Optimierte oder Limitierte, es ist für jeden etwas dabei.

## NEU AUFGELEGT

Zum Budgetpreis von 29,95 DM präsentiert die Produktlinie „Power-Plus“ zehn Klassiker von MicroProse in einer Neuauflage: **Transport Tycoon & World Editor**, **Pirates! Gold**, **F-14 Fleet Defender & Scenario**, **UFO Enemy Unknown**, **MicroProse Formula One Grand Prix**, **Railroad Tycoon Deluxe**, **1942 The Pacific Air War & Scenario**, **Civilization**, **Fields of Glory** sowie **F-15 Strike Eagle III**.

## JETZT AUCH FÜR WIN 95

Seit Anfang November gibt es den legendären **Flight Simulator** von Microsoft zum Preis von 119,- DM in einer speziellen, für Pentiumrechner optimierten Win 95-Version. Im Hangar stehen mit der „Extra 300s“ und einer „Boeing 737-400“ auch zwei neue Flugzeuge. Drei Szenarien, reichlich Städte und etliche Features mehr haben ebenfalls auf der CD Platz gefunden. Übrigens: Piloten, die bereits mit diesem englischen Silberling ihre Runden drehen, dürfen zu Weihnachten im Austausch gegen 25 Mark auf die deutschen Maschinen umsteigen.

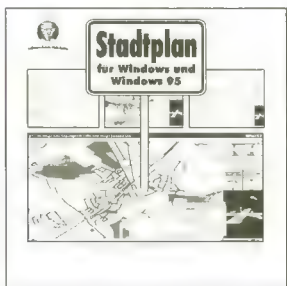
Auch die klassische Rennsimulation **Indycar Racing II** von Papyrus wurde im Auftrag von Sierra kräftig getunt. Auf der Hybrid-CD-ROM finden sich neben den altbekannten DOS-Boliden eine spezielle Version für Pentiums mit Win 95 sowie die Mac-Variante, der allein die per Mikro an die Boxencrew übermittelten Anweisungen vorbehalten bleiben. Das Startgeld für die Raserei über jene 15 Kurse, auf denen Formel-1-Aufsteiger Jacques Villeneuve sein Handwerk gelernt hat, beträgt 49,95 DM.

## BIING! SPEZIAL

Die völlig abgefahrene Krankenhausimulation **Biing!** von Magic Bytes/reLINE ist ab sofort rezeptfrei für gesunde 69,95 DM in einer speziellen Limited Edition erhältlich. Überforderte Manager, über denen angesichts des immens hohen Schwierigkeitsgrades bereits am Ende des ersten Tages die Pleiteteiler kreisen, dürften sich besonders über das beiliegende, gut fünfzig Seiten starke Buch mit Tips & Tricks freuen. Wer dann immer noch regelmäßig in der Gosse landet, kann beim Hersteller zusätzlich für 4,95 DM eine Spielstanddisk ordern, um dem „Brainworm Memorial Hospital“ unter anderem eine kräftige Finanzspritze zu verpassen. (st)



ARI  
NEU...



freie Wahl einer Stadt (aus 100!!!)  
Streckenplanung von Straße zu Straße  
Berechnung der optimalen Route  
Suchfunktion (Straßen und Objekte)  
Zoomen in 11 Detailstufen  
Ausdruck von Stadtplan und berechneter Wegstrecke

DM 9,95



Skat-Simulation mit fein gezeichneten Kartenbildern  
alle gängigen Spielvarianten  
jeder der 3 Mitspieler kann beliebig als Mensch- oder Computergegner festgelegt werden  
laden und speichern von Spielen und Serien

DM 29,95

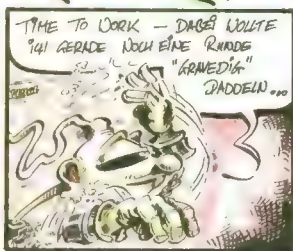
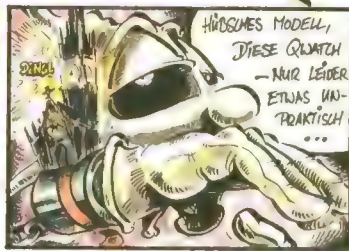
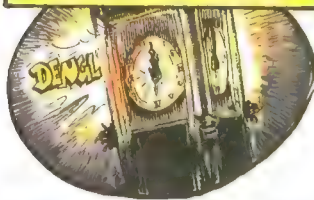
Diese und viele weitere ARI-CDs finden Sie im gut sortierten Fachhandel sowie in Kauf- und Warenhäusern

ARI DATA CD GmbH  
Hans-Böckler-Straße 13  
47877 Willich  
Tel. 02154-9476-0 Fax 02154-947642

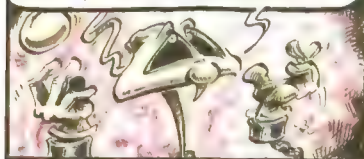


# MONSIEUR GHOST ACTIVITIES!

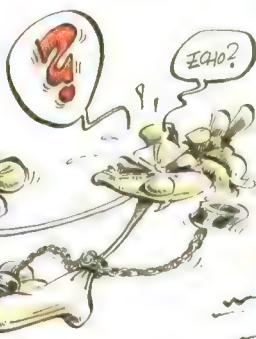
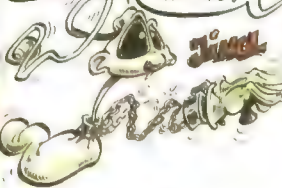
MITTERNACHT HAT'S GESCHLAGEN AUF DER VERLASSENEN TURMUHR ...



ABER WIE MEINE MAMMI SCHON SAGTE: "HÄTTEST HAT WAS G'SCHNIDES G'LEHRT" - WAS SOLL'S? ES FOLGT ALSO EINE STUNDE KETTEN-RASSELN, HEULEN UND ZÄHNKLAPPERN.



TROTZALLEDING! DER RHYTHMUS HAT WAS!



HEY, JUNGS!

WAS SOLL DER SPIUK?! SEID IHR SCHARF AUF MEINEN JOB, ODER WAS?

ICH SAG'S DER INJUNKE ...

... UND IHR WERDET EXORZITIERT!

ACH, MAH' DIR RUHIG 'DEN FREIEN ABEND! DER MIHI SAGT, WIR KOMMEN HIER ERST RANG, WENN WIR DIE RESTLICHEN 20 SEITEN FÜR'S NÄCHSTE HEFT FERTIG HABEN ...

RASSELBANDE!



## REDAKTIONSEINDRÜCKE

pos.: positiv beeindruckt  
neg.: negativ berührt

JOE



pos.: MASTER OF ORION 2  
neg.: STAR CONTROL 3

MANFRED



pos.: PRIVATEER 2  
neg.: BUNDESLIGA MANAGER 97

MARKUS



pos.: BUBBLE BOBBLE  
neg.: PINBALL CONSTRUCTION KIT

MICHAEL



pos.: LARRY 7  
neg.: HARVESTER

RICHY



pos.: TOMB RAIDER  
neg.: DAYTONA USA

STEFFEN



pos.: TOONSTRUCK  
neg.: BUNDESLIGA MANAGER 97

BRIGITTA



pos.: ORION BURGER  
neg.: RENDEZVOUS IM WELTRAUM

Von der Runderneuerung des Heftes blieb natürlich auch diese Seite nicht verschont: Die Lesercharts wurden auf 20 Titel erweitert, dafür entfällt die Trennung nach CD- und Diskettenspielen. Darüber hinaus sind die Redakteure ab sofort mit ihren persönlichen Tops und Flops vertreten. Natürlich ändert sich dadurch nichts an unserem alljährlichen Brauch, jeden Monat unter allen Einsendern drei Topspiele zu verlosen. In diesem Fall wären das:

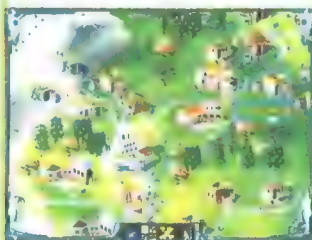


1 x Madden 97  
1 x Rendezvous im Weltraum  
1 x Shattered Steel

Selbstredend nehmen nur Postkarten oder Briefe mit leserlichem Absender an der Verlosung teil – und das auch nur, wenn sie an unsere neue Anschrift adressiert sind:

Joker Verlag  
„Charts“  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham

## LESERCHARTS



### 1. DIE SIEDLER II

2. COMMAND & CONQUER
3. SIM CITY 2000
4. WORMS
5. WARCRAFT II
6. BUNDESL. MAN. HATTRICK
7. BINGI
8. X-WING
9. WING COMMANDER IV
10. FORMULA ONE GRAND PRIX 2
11. NHL 96
12. CIVILIZATION II
13. REBEL ASSAULT 2
14. TIE FIGHTER
15. FIFA 96
16. Z
17. NEED FOR SPEED
18. SIMON THE SORCERER 2
19. PSYCHO PINBALL
20. BLEIFUSS

## VERKAUFCHARTS



### 1. (-) BUNDESLIGA MANAGER 97

2. (-) BLEIFUSS 2
3. (-) JAGGED ALLIANCE 2
4. (-) DAGGERFALL
5. (1) Z
6. (-) ROAD RASH
7. (-) SCHLEICHAHRT
8. (-) BAPHOMET'S FLUCH
9. (-) SYNDICATE WARS
10. (-) NHL 97
11. (-) DEADLOCK
12. (2) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
13. (-) SHATTERED STEEL
14. (-) HUGO 4
15. (4) TIME COMMANDO
16. (-) STAR CONTROL 3
17. (-) WARCRAFT II SPECIAL EDITION
18. (-) LIGHTHOUSE
19. (-) MADDEN 97
20. (-) HARVESTER

# LESERUMFRAGE

Liebe Leserin, lieber Leser, wir würden Sie gerne ein bißchen näher kennenlernen – einfach, um Ihnen stets ein optimal auf Ihre Bedürfnisse zugeschnittenes Magazin bieten zu können. Helfen Sie uns doch bitte dabei, indem Sie diesen Fragebogen ausfüllen. Die Angaben dienen allein internen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergeleitet. Als kleine Entschädigung für Ihre Mühe verlosen wir unter allen

Einsendern die folgenden Preise:

**30 x  
Teamchef**

**10 x  
Urban Runner**

**5 x  
Earthsiege 2**

**5 x  
Silent Thunder**

## 1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	besitze ich	Erwerb geplant
486er	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium 60-90	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium mehr als 90	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4/8 MB RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16 MB RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32 und mehr MB RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bis 500 MB Festplatte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
über 500 MB Festpl.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
über 1 Gig Festpl.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soundblaster/Pro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soundblaster 16/AWE 32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roland-Familie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ensoniq Soundscape	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro Audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro Audio 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gravis Ultrasound	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
General MIDI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Double/Triple CD-ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quadro/6fach CD-ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Achtfach und schneller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MS-DOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Windows 3.X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Windows 95	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Windows NT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OS/2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
örtliches Netzwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modem/Online	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sonstiges:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 2) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger davon
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurzpreviews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurztets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nichtspielesoft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Update-Service	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Top Tip	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Online-Guide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lösungsteil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ghostwriter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joker-Shop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sonstiges:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 3) CD-INHALT

Spiele auf der CD finde ich super ☐

geht so ☐

schlecht ☐

ich bevorzuge ein Top-Spiel ☐

lieber mehrere nicht so bekannte Spiele ☐

## 4) EINKAUF

mein Monatsbudget für Software beträgt: ☐ DM

mein Monatsbudget für Computermagazine beträgt: ☐ DM

dabei richte ich mich nach: Testberichten ☐

Werbung ☐

Mundpropaganda ☐

## 5) AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN

durch Freunde ☐

durch TV-Werbung ☐

durch Radio-Werbung ☐

durch Print-Werbung ☐

Kiosk u.ä. ☐

bin schon länger Joker-Leser ☐

## 6) PC JOKER HEFT & SPIEL IST

	ja	nein
kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verständlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
unterhaltsam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
seinen Preis wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 7) KAUFE PC JOKER HEFT & SPIEL KÜNFTIG

regelmäßig ☐ nicht mehr ☐

gelegentlich ☐ per Abo ☐

## 8) MITLESER

mein PC JOKER HEFT & SPIEL lesen noch ... andere Personen ☐

## 9) KAUFE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE

Chip	<input type="checkbox"/>	PC Games	<input type="checkbox"/>
Com	<input type="checkbox"/>	PC Go	<input type="checkbox"/>
Computer Bild	<input type="checkbox"/>	PC Player	<input type="checkbox"/>
CT Magazin	<input type="checkbox"/>	PC Praxis	<input type="checkbox"/>
DOS	<input type="checkbox"/>	PC Professionell	<input type="checkbox"/>
PC Action	<input type="checkbox"/>	PC Welt	<input type="checkbox"/>
PC Direkt	<input type="checkbox"/>	Powerplay	<input type="checkbox"/>
PC Extreme	<input type="checkbox"/>	Win	<input type="checkbox"/>

## 10) GESCHLECHT

männlich ☐ weiblich ☐

## 11) ALTER:

.....

## 12) BERUF

Schüler	<input type="checkbox"/>	Angestellter	<input type="checkbox"/>
Student	<input type="checkbox"/>	Beamter	<input type="checkbox"/>
Arbeiter	<input type="checkbox"/>	Freiberufler	<input type="checkbox"/>
		Pensionär	<input type="checkbox"/>

## 13) WOHNORT

## NAME UND ADRESSE

alte Bundesländer: ☐

neue Bundesländer: ☐

Ausland: ☐

Großstadt: ☐

Kleinstadt: ☐

ländliche Gegend: ☐

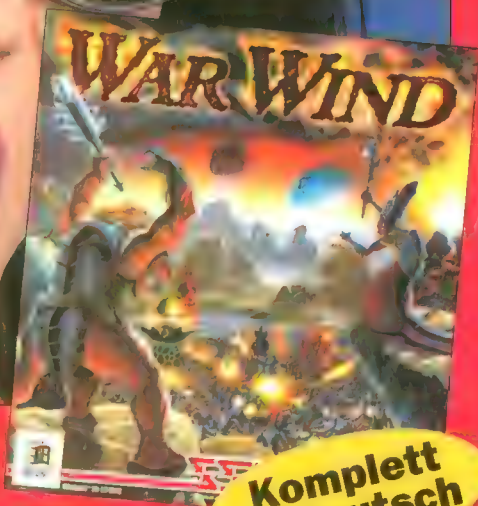


Schicken Sie die ausgefüllte Seite (herausgetrennt oder als Fotokopie) bitte an:

**Joker Verlag**  
**„Umfrage“**  
**Max-Loidl-Weg 4**  
**85598 Baldham**



MINDSCAPE WAR WIND



# girls an harte boys

War Wind. Und es wird noch heißer! Das einzigartige Strategie-Spiel für harte Jungs und große Denker.

Vier hochgerüstete Völker, unterschiedlich entwickelt, aber jedes gefährlich in Ausrüstung und Strategie, bedrohen den Frieden eines alten Imperiums. Krempel die Ärmel hoch und führe eine Armee verstreuter Krieger gegen diese Übermacht, indem Du Mut und strategisches Geschick beweist. Stehe Deinen Mann in einer von furchtbaren Bestien bewohnten Wildnis. Wähle die besten Kämpfer. Bilde sie aus. Rüste sie hoch. Dräng die Invasoren zurück, damit wieder Freiheit und Frieden anstelle von Unterdrückung und Haß tritt.

Über 30 irre Szenarien in detaillierten SVGA-Grafiken und ein mächtiger, digitaler Soundtrack machen War Wind zu einem einzigartigen Echtzeit-Spiel, in dem Du alle Fäden ziehst. Rasend schnell und voller Action. Mit fantastisch animierten Figuren. Alleine oder gegeneinander. Für helle Typen, die reichlich Muskeln haben.



War Wind  
MINDSCAPE

MINDSCAPE  
www.mindscape.com



MINDSCAPE

Auf den folgenden Seiten, liebe Leser, begegnen Sie einer neuen Rubrik, die Sie über die aktuellen Geschehnisse und Netzadressen der Online-Welt auf dem laufenden halten will – vorzugsweise natürlich in bezug auf (Multiplayer-) Games, aber auch, falls sich sonst etwas Interessantes für Surfer tut. Den Anfang macht diesen Monat naheliegenderweise eine Bestandsaufnahme der Spieleszene, wobei neben Novitäten auch beispielhafte Programme etwas älteren Datums berücksichtigt wurden. Einen Bereich haben wir allerdings ausgeklammert, nämlich kommerzielle PC-Zockware, die (über einen meist kostenpflichtigen Server wie z.B. TEN) auch direkt im Internet spielbar ist. So was wird auf den regulären Testseiten abgehandelt; etwa „Deadly Games“ in dieser Ausgabe.

## FOREST FIRE!

<http://gladstone.uoregon.edu/~kss/woodelf/title.html>

Dieser Waldbrand lodert aus der Schublade der interaktiven Stories: Man liest einen Textabschnitt, darf sich dann zwischen mehreren Möglichkeiten der Fortsetzung entscheiden, liest wieder den dazugehörigen Textabschnitt und immer so weiter. Die wortwörtlich brandneue Geschichte um einen vom Spieler verkörperten Waldelf zeichnet sich innerhalb ihres Genres zwar nicht gerade durch Komplexität aus, bietet dafür aber die bislang im Abstand beste optische Präsentation.

SPRACHE:  
englisch



Interaktives Lese-  
abenteuer, beinahe  
schon ein Bilderbuch  
Netscape enhanced

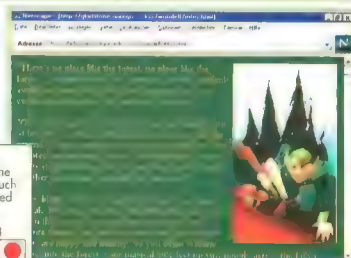
Präsentation



Inhalt



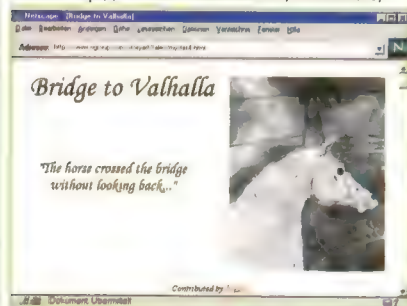
Bedienung



## TALES FROM THE VAULT

<http://www.rigroup.com/storyart/tales>

Als logische Weiterentwicklung des oben beschriebenen Waldbrand-Konzepts gibt es Geschichten, die tatsächlich vom User selbst ausfabuliert werden – entweder in verzweigter Baumform oder stromlinienförmig Kapitel um Kapitel. Besonders anspruchsvoll, lesens- und schreibenswert sind diese eingleisigen Geschichten aus der Gruft; konventionellere, aber meist weniger überzeugende Stories mit Baumstruktur finden sich z.B. unter der Web-Adresse <http://www.addventure.com/addventure/>



SPRACHE:  
englisch



Gruselgeschichten  
zum Lesen und selbst  
Weiterdichten

Präsentation



Inhalt



Bedienung



## GEMSTONE: DRAGON REALMS

AOL: Kennwort „Dragonrealms“ bzw. „Games“

Hier nun ein klassischer Multi-User-Dungeon (MUD), der nur über den Online-Dienst AOL zugänglich ist. Eine Einschränkung, aber auch ein Vorzug, da für vergleichbare Spiele via Internet stets Zusatzprogramme wie z.B. „Telnet“ erforderlich sind. Der Games Channel von America Online erweist sich hingegen als nahezu unerschöpfliche und technisch unproblematische Fundgrube für virtuelle Welten dieser Art (ansonsten besonders empfehlenswert: **Black Bayou** für Horror- und **Federation** für SF-Fans). Dragon Realms jedenfalls entläßt den Spieler in die Fantasy-Metropole „The Crossing“, wo er sich zunächst in eine der örtlichen Gil-

den einschreiben sollte. Fortan betätigt man sich als Händler, Paladin oder Dieb etc., führt Gespräche mit anderen Spielern und versucht durch das virtuelle Le-

SPRACHE:  
englisch



Ein gut spielbarer  
MUD klassischen Zu-  
schnitts

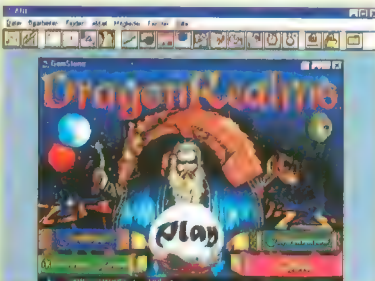
Präsentation



Inhalt



Bedienung



ben bzw. an letzterem zu bleiben. Das abgesehen vom Startscreen grafiklose Programm erweist sich dabei inhaltlich als überaus komplex, vielfältig und insbesondere gut besucht.

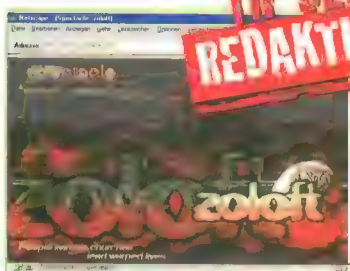
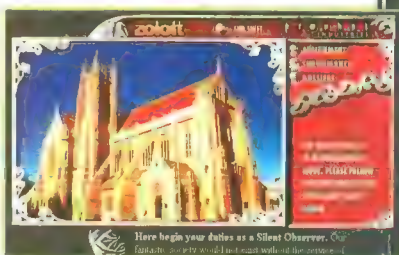


## ZOLOFT

<http://www.spectacle.com/>

Kennen Sie Nightwatch, die faschistoide Blockwart-Organisation aus der Fernsehserie „Babylon 5“? Kennen Sie George Orwells Roman „1984“? Kennen Sie den Brettspielkrimi „Cluedo“? Wenn die Antwort dreimal ja lautet, dann haben Sie schon eine recht gute Vorstellung von dem, was Sie in diesem Online-Game mit Shockwave-Unterstützung erwartet: Als Bürger einer nicht näher bezeichneten „Community“ und im Auftrag des „Lordprotektors“ gilt es, Schwarzbrennern auf die Schliche zu kommen, Vagabunden auszuspähen oder auch mal einen Mörder zu fangen – alles zur höheren Ehre der „Commerce Sphere“; was immer das sein mag. Zielobjekt der Observation ist eine für Wohnzwecke umgebaute Kathedrale, über deren Mieter Dossiers existieren. Zudem wimmelt es in jedem Appartment nur so von versteckten Mikros und Kameras.

In der Praxis hört man sich WAV-Files an, betrachtet (um der Atmosphäre willen teils bewußt mit Störungen versehene) Bilder und Videos mit soliden Darstellern oder studiert Dokumente, um so den jeweiligen Auftrag zu erledigen. An dessen Schluß steht die Beantwortung eines Fragebogens zum Fall; die offensichtlich beabsichtigte Gänsehaut („Meine Güte, was tue ich da eigentlich?“) gibt's umsonst dazu. Derzeit stehen unter oben genannter Adresse fünf solcher Schnüffelstudien zur Wahl, monatlich soll eine weitere Episode hinzukommen. Wir können dieses reizvolle Verschwörungsspiel also nur ganz konspirativ weiterempfehlen.



SPRACHE: englisch			Kriminalistischer Tüfelfuß stößt die polizisten inkar- relierten Art. Netscape enhanced! Shockwave anforderlich
Präsentation	Inhalt	Bedienung	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

## SOL

<http://www.freeport.de>

Und nun zu etwas ganz anderem: Nicht völlig neu, aber dafür gut und vor allem zur Abwechslung mal deutsch ist dieser futuristische Mix aus Konflikt- und Wirtschaftssimulation. Man wählt gegen Preisgabe der E-Mail-Adresse einen Spielnamen sowie ein Paßwort (was bei uns Schwierigkeiten machte, weil das Programm den Buchstaben „G“ partout nicht akzeptieren wollte), und schon ist man mitten im rundenweise ablaufenden Geschehen. Auf einer in Quadratzellen eingeteilten Planetenoberfläche sind da Gebäude zu errichten, man betreut die landwirtschaftliche Ernährung seiner Untergebenen und eröffnet sich durch Forschung immer weitere Optionen. Eine Aktionsbegrenzung pro Zug existiert im strengen Sinne nicht, aber natürlich muß sich der Sol-Imperator wohl oder übel im Rahmen des wirtschaftlich und finanziell Machbaren halten.

Wer das tut, kann dann irgendwann mit anderen Spielern Botschaften austauschen oder gar Raumfahrzeuge bauen, um weitere Planeten zu kolonisieren bzw. die Liegenschaften der konkurrierenden Herrscher mit Krieg zu überziehen. Das Programm kommt gänzlich ohne Plug-Ins oder anderen Schnickschnack wie z.B. Java-Applets aus, kann trotzdem eine akzeptable Optik vorweisen und funktioniert zudem noch ordentlich schnell – darüber hinaus darf man sogar die komplette Grafik auf seinen Rechner herunterladen. Trotz der hin und wieder etwas komplizierten Steuerung ist Sol damit ein echtes Schwergewicht unter den Multi-User-Games im Netz.

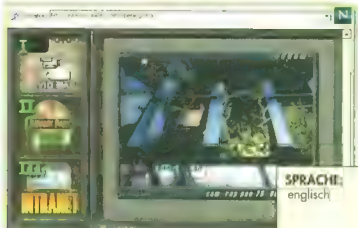


SPRACHE: deutsch			SF Simulation für Manager und Strate- gen. Netscape en- hanced
Präsentation	Inhalt	Bedienung	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

## JURASSIC PARK – THE RIDE

<http://jurassic.uncity.com/jurassic.html>

Wurden auf diesen Seiten bisher Spiele vorgestellt, die grundsätzlich mit konventioneller Online-Ausrüstung (Netscape-Standard plus allenfalls ein oder zwei Plug-Ins) ansurfbar sind, so ist dieses aus JAVA-Applets bestehende Dinoabenteuer ein Musterbeispiel für die Verwendung neuer Technik im Netz. Ein Musterbeispiel leider auch dafür, was diese in Wahrheit noch nicht leistet: Allein das Laden dauert hier unter Umgehung von Video-Intro und anderem Schnickschnack sowie unter optimalen Bedingungen (Pentium samt ISDN-Zugang) mehr als zehn Minuten. Über andere Konfigurationen decken wir lieber den gnädigen Mantel des Schweigens! Das eigentliche Spiel, bei dem man durch 3D-Korridore navigiert und möglichst keinem Raptor in die Fänge gerät, läuft dann aber in ordentlichem Tempo ab. Nachdem man jedoch hinter der dritten Ecke schon wieder im Sauriermagen landete, verzichtet man dankend auf die erneut erforderliche Ladeprozedur. Kurzum, dieser Urzeitpark ist seiner Zeit vorläufig noch voraus – keine 65 Millionen Jahre, aber doch zumindest eine Hardwaregeneration.



SPRACHE:  
englisch



Erstklassiges Online-Adventure zum Film – allerdings für die Hardware von 1999. Netcape enhanced, JAVA kompatibel. Ist es landeslich!

Präsentation

Inhalt

Bedienung

● ● ●

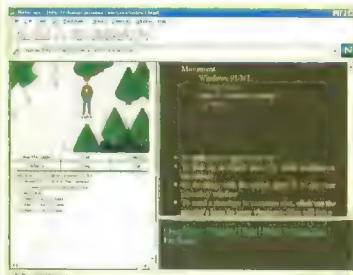
● ● ●

● ● ●

## WWWALKER

[shango.proxima.com/java/index3.html](http://shango.proxima.com/java/index3.html)

Dieser Multi User Dungeon ist ein überzeugender Vertreter der JAVA-Zunft: nicht ganz so weit über dem Teppich, aber doch viel interessanter als die sonst JAVA-üblichen, weit unter PD-Niveau angesiedelten Klons von „Arkanoid“ oder „Tetris“. Man wandelt dabei immerhin durch eine grafische Iso-Welt, kann Gegenstände aufsammeln und dergleichen mehr. Dazu kommen natürlich die von MUDs gewohnten Chat-Funktionen. Auch die Ladezeit hält sich ab einem Pentium halbwegs in Grenzen, dafür kann es hier zur Arbeitsverweigerung bei der Steuerung des Charakters kommen. Na schön, richtig spielen wollten wir auch mit dem Wwalker nicht, aber zur Demonstration der Möglichkeiten von JAVA ist das Game durchaus verwendbar.



SPRACHE:  
englisch



Exter mentaler MUD an den Grenzen des technisch Vertriebenen. Netcape enhanced, JAVA kompatibel erforderlich.

Präsentation

Inhalt

Bedienung

● ● ●

● ● ●

● ● ●

## 3D MURDER MYSTERY

<http://www.murdermystery.com/vrml/start.html>



Intime Kenner der Datenfeldwege sind häufig der Meinung, daß die Online-Zukunft dreidimensional ist. Wer den diesbezüglich gerne verwendeten VRML-Standard einmal am praktischen Beispiel gesehen hat, könnte dieser Prophezeiung durchaus zustimmen – selbst wenn es sich wie hier „nur“ um das ältere VRML 1.0 handelt. Geschwindigkeit ist bei Murder Mystery jedenfalls kein Thema, nicht mal dann, wenn man sich stufenlos und



in beliebiger Richtung durch die Räume eines Hauses bewegt. Ja, selbst auf Personen nebst Beschreibungen wird man stoßen. Inhaltlich geht es nämlich in Manier des Brettspielklassikers „Cluedo“ darum, einen Mord aufzuklären. Daß die Spieltiefe dabei keine Rekorde bricht, dürfte in der Natur des Konzepts liegen.

SPRACHE:  
englisch



Miss Marple meets VRML für einen ersten Versuch gar nicht übel. Netcape enhanced Live 3D erforderlich.

Präsentation

Inhalt

Bedienung

● ● ●

● ● ●

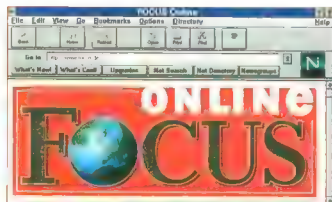
● ● ●



# Unbegrenzte Freistunden im Internet.

150 deutsche Provider im Vergleich.

<http://www.focus.de/provider>



24 Stunden Fakten, Fakten, Fakten.

## MERIDIAN 59

<http://meridian.3do.com/meridian/>

Zu den spektakulärsten Online-Spielen gehören die oft kostenpflichtigen Optikorgien kommerzieller Hersteller bzw. Provider. Hier wären, wenn man den Spielbegriff mal ein wenig weiter faßt, grafische Chat-Lines im Stil von CompuServe's „Worlds Away“ ebenso einzuordnen wie das von Origin nunmehr für Anfang 97 angekündigte „Ultima Online“ oder auch Kesmai's Netz-Versionen von „Harpoun“ bzw. „Air Warrior“. Einen brandneuen, besonders interessanten, aber nicht ganz unproblematischen Kandidaten von Studio 3DO wollen wir hier vorstellen.

### WAS?

Im Kern handelt es sich dabei um einen Multi-User-Dungeon, kurz MUD genannt. Die Rede ist also von einem Programm, in dem viele Teilnehmer aus aller Welt gleichzeitig durch Städte, Wildnisse und Verliese abenteuernd können, wobei der hauptsächlichste Reiz in der Interaktion mit „wirklichen“, weil von echten Menschen gesteuerten Figuren liegt. Obwohl häufig bei den Rollenspielen eingeordnet, weil deren klassische Elemente wie z.B. Charaktergenerierung und -entwicklung, Monster, Kämpfe und Labyrinth sich hier wiederfinden, sind Meridian 59 und seine Genrekollegen jedoch strenggenommen keine Spiele. Zumindest keine im herkömmlichen Sinn, vielmehr haben wir es hier mit einem Genre irgendwo zwischen Weltsimulation und Schwatzbude zu tun.

### WIE?

Im Unterschied zu den Bleiwüsten der vorigen MUD-Generation bietet Meridian 59 texturierte, beliebig begehbare Polygongrafik, die beinahe schon mit der Optik moderner Computer-Rollenspiele konkurrieren kann. Besonders erfreulich, daß das Programm selbst mit 14.400er-Modems ausgesprochen flott reagiert. Dieses kleine Wunder wird dadurch möglich, daß der Spieler die benötigte Software für ca. 99,- DM im Laden kaufen muß (zehn US-Dollar Monatsgebühr kommen für den Betrieb hinzu) und auf seinem Rechner installiert. So gehen nur die Steuerbefehle bzw. Chat-Inhalte über das Netz. Um so unbeschwerter genießt man all die netten Gespräche, Reisen und Kämpfe, die es hier mittels einer ganz gewöhnlichen Maus/Icon-Steuerung zu bestehen gilt.

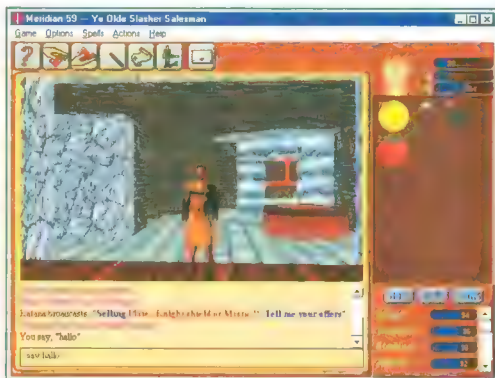
### WO?

Der Meridian-Server wird beim Einloggen automatisch ausgewählt, den paßwortgesicherten Zugang muß man unter der obenstehenden WWW-Adresse beantragen. Schade nur, daß zwei böse und insbesondere bösartig versteckte Stolpersteine den Weg in die Gemeinschaft der Meridianer verbauen, so daß unser ansonsten begeisterter Damen letztlich partout nicht nach oben wollte.

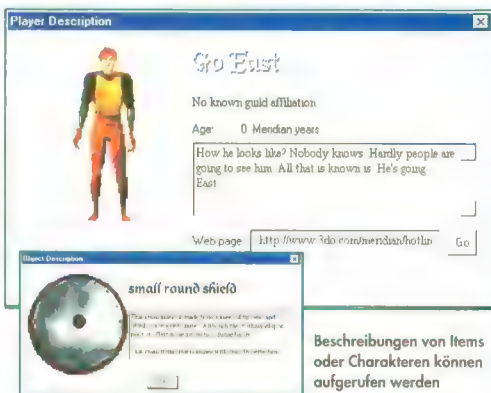


### VORSICHT, FALLE!

Unvorsichtige Käufer können mit Meridian 59 üble Pleiten erleben: Erstens benötigt man zum Spielen einen **direkten SLIP/PPP-Zugang** ins Internet; Kunden der großen Online-Dienste schauen also zumindest vorläufig noch in die Röhre. Außerdem ist eine **Kreditkarte** (American Express, VISA oder Mastercard) zwingend erforderlich, und man braucht schon eine Lupe, um den entsprechenden Hinweis auf der Packung zu entdecken. Daß die ersten 30 Tage gebührenfrei sind, ist da nebensächlich – ohne gültige Kreditkartennummer wird erst gar kein Account ausgestellt.



Dieser Herr verkauft Waffen und Rüstungen



Beschreibungen von Items oder Charakteren können aufgerufen werden



Die der Packung beiliegende Landkarte der Meridianer Gestalt



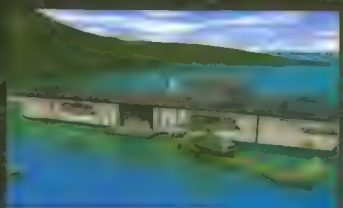
# DAS HEXACON-KARTELL



COMPACT  
**discPC**  
CD-ROM

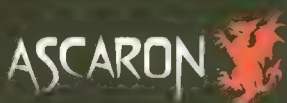
**2004. WELTWEIT KONTROLLIERT EIN KONCLOMERAT AUS SECHS KRIMINELLEN VERBANDEN DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN. ALS PILOT EINER INTERNATIONAL ZUSAMMENGESETZTEN HUBSCHRAUBER-ELITEEINHEIT HABEN SIE DEN AUFTRAG, DAS SOGENANNTHE HEXACON-KARTELL ZU ZERSCHLAGEN. EIN HIMMELFAHRTSKOMMANDO, DAS ALLEN PILOTEN DER SCHNELLEN EINGREIFTRUPPE ENTSCHLUSSFREUDIGKEIT, FLEXIBILITÄT UND EXZELLENTHE FLUCKENNTNISSE ABVERLANGT.**

- TEXTUREMAPPING UND SCHATTENROUTINEN FÜR DETAILGETREUE DARSTELLUNG VON LANDSCHAFTEN, HELIKOPTERN, WAFFEN UND OBJEKTEN.
- INDIVIDUELLE, LERNFÄHIGE CECNER
- SIEBEN VERSCHIEDENE SZENARIEN MIT 70 MISSIONEN.
- UNTERSTÜTZUNG ALLER GÄNGIGEN JOYSTICKS UND VR-HELMES.
- VGA, SVGA UND CENERAL MIDI UNTERSTÜTZUNG



Vertrieb: Funsoft GmbH, Tel. 0311/75070, Fax: 0311/750711 • Produkt-Center: Tel. 0541/72265  
Tel. 0541/122470 • Schweiz: APC SPIELPASS AG, Tel. 061/77832960, Fax: 061/77831222 • Österreich:  
ABC-IMPORT/ABC-IMPORT/ABC-IMPORT, Tel. 0522/7783330, Fax: 0522/7783334

© 1996 Ascaron (UK) Ltd. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**



## SOFTWARE 2000

<http://www.software2000.de>

Die Eutiner Spielehersteller scheinen es mit ihrer Präsenz im Internet nicht allzu genau zu nehmen, zumindest legt das reichlich dürftige Angebot diese Vermutung nahe. Lediglich die Auflistung der kommenden oder neu aufgelegten Titel wird regelmäßig aktualisiert. Der angekündigte Rest (wie z.B. nähere Informationen zur Firmengeschichte oder die Entstehung eines Computerspiels) führt bloß zu einer E-Mail-Adresse für Anregungen und Beschwerden.



SPRACHE:  
deutsch



Optisch und inhaltlich dünne Vorstellung der deutschen Software-Schmiede, Netscape 2.0 enhanced

Präsentation

Inhalt

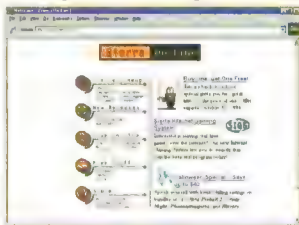
Bedienung



## SIERRA ON-LINE

<http://www.sierra.com>

Außer der gleich zu Beginn gestarteten und immer wieder wechselnden Werbefläche finden sich auf dem Site der Kalifornier die obligatorischen Neuverstellungen und Sonderangebote inklusive Online-Bestellung. Zudem lassen sich diverse Kartenspiele direkt im Internet zocken und der Server gezielt nach Stichworten durchsuchen. Eine spezielle „Kid Zone“ ist ebenfalls gerade in Arbeit. Lediglich die etwas biedere Aufmachung trübt den Aufenthalt auf den sehr übersichtlich angeordneten Pages.



SPRACHE:  
englisch



Informativer Site ohne Höhen und Tiefen, Netscape 2.0 enhanced

Präsentation

Inhalt

Bedienung



## ELECTRONIC ARTS

<http://www.ea.com>

Nur die neueren Titel der elektronischen Artisten werden hier in Bild und Video aufgelistet, insbesondere die 97er Versionen der „EA Sports“-Reihe. Per „Multiplayer Matchup“ können diese auch gegen menschliche Gegner im Internet gespielt werden. In „Jane's“ wiederum lassen sich Unmengen von Details und Hintergrundinfos zu allen technischen Simulationen abfragen. Da zu guter Letzt auch Patches und Links zu EA-Softwarelieferanten wie Bullfrog nicht fehlen, lohnt es sich, hier immer wieder mal vorbeizuschauen.

SPRACHE:  
englisch



Abwechslungsreicher und informativer Site des Software-Giganten

Präsentation

Inhalt

Bedienung



## Electronic Arts Online

PRODUCT CATALOG    JOINT COMPANY INFO    CUSTOMER SUPPORT



## VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

<http://www.vie.com>

Die interaktive Unterhaltungsabteilung der englischen Jungfrauen zeigt sich im Netz ganz von der verspielten Seite: Neben der Standardversion stehen dem mit dem Plug-In „Shockwave“ gestählten Surfer auch die Optionen „shocked“ oder „supershocked“ zur Wahl, um an Patches, Screenshots und Videofilmen der aktuellen Spiele zu gelangen. Dank der Suchfunktion sind auch die Firmendaten schnell durchwühlbar, doch liegt der eigentliche Schwerpunkt auf Präsentationspielereien, die fast schon hörbar laut nach einer schnellen Verbindung schreien.

SPRACHE:  
englisch



Optisch und akustisch exzessiver Site, Netscape 2.0 enhanced, unterstützt Shockwave

Präsentation

Inhalt

Bedienung



## BOMICO

<http://www.bomico.de>

Neben den aktuellen Tips des Monats lassen sich hier Informationen und Screenshots von zukünftigen Projekten anzeigen oder gleich das passende Demo herunterladen. Erwähnenswert ist außerdem die Abteilung für Tips und Tricks, die auf übersichtliche Weise FAQs, Savestände, Patches und einen Antwortservice per E-Mail anbietet.

SPRACHE:  
deutsch

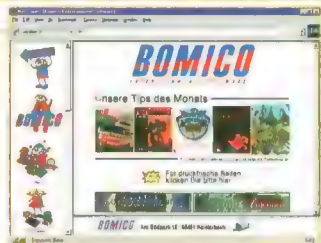


Bunter und abwechslungsreicher Site des deutschen Distributors, Netscape 2.0 enhanced

Präsentation

Inhalt

Bedienung

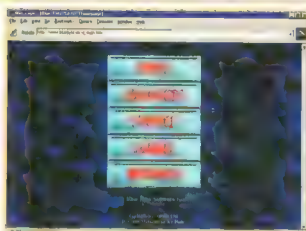




## BLUE BYTE

<http://www.bluebyte.com>

Von dieser Über-URL aus lassen sich neben den deutschen Seiten auch die amerikanischen und englischen anwählen – freilich dürften letztere für die hiesigen Surfer von eher untergeordnetem Interesse sein. Wie auch immer, unter [www.bluebyte.de/d\\_main.htm](http://www.bluebyte.de/d_main.htm) finden sich übersichtlich präsentiert die gewohnten Patches, Produktvorstellungen und -neugigkeiten. Wer einen Gewerbenachweis besitzt, kann darüber hinaus auch Poster, Demos und ähnliche Kleinigkeiten bestellen. Lohnenswerter für die Allgemeinheit ist die Rubrik „Internes“, die neben einer Galerie mit originellen Bildern und Klatschgeschichten auch ein Pendant zum „Angestellten des Monats“ enthält. Ja, selbst die Fanpost ist einen Abstecker wert, finden sich hier doch literarische Kleinode wie ein reichlich schräges Loblied auf das Kultspiel „Die Siedler II“



SPRACHE:  
deutsch



Durch Internetaufgewerteter Site des Mühlheimer Spieleherstellers

Präsentation

Inhalt

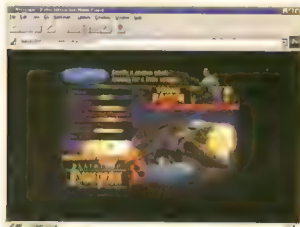
Bedienung



## EIDOS INTERACTIVE

<http://www.eidosinteractive.com>

Das Label Eidos Interactive ist bekanntermaßen ein Zusammenschluß ehemals eigenständiger Softwarehäuser wie Domark oder der Centregold-Gruppe. Auf ihren heftig animierten Seiten (eine Low-Bandwidth-Version ist ebenfalls verfügbar) findet sich somit eine breite Auswahl von Screenshots und Videofilmen, sortiert nach System und Aktualität der Spielertitel. Natürlich fehlt auch eine Service-Ecke nicht, in der die passenden Hints, Patches und Demoversionen auf Abruf bereitstehen. Die zusätzlich aufgeführten Links sind jedoch vornehmlich für Hardwarefreaks von Nutzen.



SPRACHE:  
englisch



Nicht präsentierter Site mit durchschnittlichem Angebot, Netscape 2.0 enhanced

Präsentation

Inhalt

Bedienung



## MICROPROSE

<http://www.microprose.com>

Die amerikanischen Simulationsspezialisten empfangen ihre Besucher auf einem originell strukturierten und mit den verschiedensten Hintergrundbildern optisch aufgewerteten Site. Anhand des omnipräsenten Suchsystems läßt sich die Spielepalette nach Entwicklerberichten, technischen Hilfestellungen oder Pressekommentaren durchforsten, wobei auch eine kleine Auswahl an Updates, Patches und FAQs vorhanden ist. Den Abschluß bilden die unvermeidlichen Online-Kataloge sowie Informationen rund um das Softwarehaus selbst.

**MICROPROSE**



LEWIS

CORPORATE

TEEN SUPPORT



ACTION

FICTION

STRATEGY



Search the MicroProse Web site by entering

words describing a concept or keywords you're looking for

Search

SPRACHE:  
englisch



Abwechslungsreich gestalteter Site mit interessanten Features

Präsentation

Inhalt

Bedienung



Home

© 1997 Spectrum Holobyte, Inc. All rights reserved.  
microprose.com

### Games CD-ROM, dt

AH 64 Longbow	78 DM
Bleifuß	50 DM
Civilization 2	78 DM
Command & Conquer	75 DM
Conquest o.t.N.Wild	81 DM
Die Fugger 2	77 DM
Die Siedler 2	68 DM
Elisabeth 1	66 DM
Fantasy General	63 DM
F 1 Manager 96	68 DM
F 1 Grand Prix 2	88 DM
Fifa Soccer 96	55 DM
Hugo 3	60 DM
Rätsel des Master LU	66 DM
Silent Hunter	65 DM
The Need for Speed	75 DM
Warcraft 2	73 DM
Wing Commander 4	80 DM
Z	73 DM

Ultrapak Vol 1.1	77 DM
(Universal-Lexikon, G-Rout, Ami Pro 3.1, Tele-Info Fax Ausbucht, 60 Stadtpläne, Deutsches Wörterbuch, Goethe-Wörterbuch, Fremdsprachenwörterbuch, Hotelführer 96)	
Ultrapak Vol 2	79 DM
(Erlebnis Mensch, Falk City Guide, WISO-Mein Geld, Chronik des 20. Jahrhunderts, ADAC Special Auto 96, Home Control, Maggi Kochstudio, Lotus Organizer 1.1, Autostar Deutschland, Wohnungsplaner)	
Megapak 6	75 DM
(Legend of Kyandia, Riddle of Master Lu, Pinball 3D-VCR, Magic Karts, Action Soccer, Drud, Steel Panther, Al Unser Jr., Death Gate)	
Star Trek Warrior Set	63 DM
(Technical Manual, Deep Space 9, Klingon, Audio CD)	

### Lösungshefte, je 14 DM

Albion	Normality
Bad Mojo	The Dig
Blown Away	The Ripper
Chronomaster	Shivers
Command & Conquer 1	Space Quest 1
D	Speycraft
Dark Sun	Talisman
Discworld	Terra Nova
Drakken	The Dig
Evocation	The Ripper
Gene Machine	Ultima 3
Inca 1	Urban Runner
Inca 3	Vollgas
Goblins 1	Warcraft 2
Guilty	Warhammer
	Zork: Nemesis

### Sammellösungen, je 22 DM

Alone in the Dark	1-3
Bard's Tale	1-3
Eco Quest	1+2
Inca	1+2
Ishar	1-3
King's Quest	1-6
Kyrandia	1-3
Police Quest	1-4
Prince of Persia	1+2
Quest for Glory	1-4
Simon the Sorcerer	1+2
Versandkosten:	
Vorkasse DM 7 - Nachnahme DM 15	
Ausland DM 10 (nur Vorkasse)	
Beim Versand von Lösungsheften fallen keine Portokosten an!	
1000 Spiele und über 300 Lösungshefte im Angebot	

# LÖSUNGSHILFEN 1/97

Ein neues Jahr, ein neues Gesicht und natürlich eine Menge neuer Tips und Tricks auf den kommenden Seiten. Neuigkeiten also, soweit das Auge reicht. Da ist es doch gut zu erfahren, daß einige Dinge nie aus der Mode kommen werden...



Markus

Im Klartext: Auch in Zukunft sind wir auf Ihre Lösungen, Tricks, Cheats, Kartenmaterial usw. angewiesen, wobei natürlich einige Regeln zu beachten wären. So haben beispielsweise Texte im ASCII-Format wesentlich bessere Chancen auf Veröffentlichung und das **Honorar von bis zu 300 Mark** als simple Ausdrücke oder gar handgezeichnete Notizen. Außerdem bitten wir von Tips zu indizierten oder indizierungsgefährdeten Titeln abzusehen, da diese von vornherein in den Papierkorb wandern (müssen). Weitere Kriterien sind selbstredend Aktualität und „Dringlichkeit“ der Beiträge, wobei sich letztere vornehmlich an Zahl und Verzweigung der Leserfragen bemißt. Zu diesem Zweck steht unsere **telefonische Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Rufnummern 08106/89 96 02-03** zur Verfügung, weitergehende Fragen können auf diesen Seiten künftig auch schriftlich gestellt werden. Die Anlaufstelle für Ratsuchende und Hilfeleistende ist der

**Joker Verlag · „Lösungshilfen“ · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham**

Gelöst	Tips und Codes zu	Cheats zu	Hex-Codes zu
Lighthouse	Crusader: No Regret Elisabeth I Lemmings Paintball Time Commando Virtua Fighter PC	Radix – Beyond the Void Rayman Time Commando	Die Fugger II Schleichfahrt



Andreas Kamenzin aus München ist der geborene Leuchtturmwärter, denn er hat für uns Sierras kniffliges Adventure in Rekordzeit gelöst. Dies ist allerdings nur eine der möglichen

Lösungsvarianten – wenn man nämlich die Schauplätze in einer anderen als der hier beschriebenen Reihenfolge besucht, können sich Abweichungen ergeben

## Der Beginn

Im Haus verschiebt man den Stuhl und liest das Tagebuch aus der Schublade durch. Aus der auf dem Schreibtisch stehenden Kiste entnimmt man das Feuerzeug, danach hört man



sich die drei Nachrichten des Anrufbeantworters an. Im Fenstertisch liegen die Autoschlüssel, dann schnappt man sich nach dem Regenschirm und die Tasche von der Garderobe, bevor man die Tür öffnet und mit dem Schlüssel das Auto anklickt. Es folgt eine automatisch ablaufende Fahrt zum Leuchtturm.

## Vor dem Leuchtturm

Vor dem Haus entnimmt man zunächst aus dem Briefkasten einen Brief. Dann nähert man sich der Haustür und schnappt sich aus der links hängenden Laterne einen kleinen Schlüssel. Vor der Tür klickt man an den unteren Bildrand, um einen Blick auf die Fußmatten zu werfen. Die vier Gegenstände können umherbewegt werden, so findet sich der Haustürschlüssel. Bevor das Haus betreten werden kann, geht's erst mal nach rechts zu einem kleinen Verschlager. Diesen öffnet man mit dem Schlüssel aus der Laterne, drinnen nimmt man die Brechstange an sich und legt die beiden linken kleinen Schalter des Elektrokastens um – der dritte Hebel läßt sich dagegen erst später bewegen.

## Im Leuchtturm

Nun brennt im Inneren des Hauses Licht, so daß es betreten werden kann. Zunächst betritt man das Zimmer auf der linken Seite und liest die auf dem Küchentisch herumliegenden Papiere auf und durch. Aus dem Kühlschrank entnimmt man eine Babyflasche Milch, und bei näherer Betrachtung des Bücherregals findet sich ein Kompaß. Weiter geht's in dem gegenüber liegenden Kinderzimmer. Der Spielzeugsoldat wird eingesackt, und Amanda mit der Milchflasche gefüttert, da sie nach dem Anklicken zu greinen anfängt. Rechter Hand finden sich auf einem kleinen Tisch wiederum einige Blätter, die durchgelesen werden. Bevor man den Raum verläßt, wird nach der Wecker eingesteckt. Nun begibt man sich in das Wohnzimmer (der erste Raum neben der Haustür).

## Die Entführung

Sobald man nun Babygebrüll hört, sollte man alles stehen und liegen lassen und einen Blick in das Kinderzimmer werfen, um in einer Echtzeit-Sequenz zu sehen, wie Amanda von einem unheimlichen Wesen entführt wird. Das entstandene Dimensionstor sollte allerdings nicht betreten werden. Vielmehr geht's zurück in das Wohnzimmer, um dort aus dem linken Regal einen mechanischen Vogel, zwei kleine rote Objekte und einige Muscheln zu entnehmen. Danach wendet man sich dem gegenüberliegenden Sekretär zu.

## Der Tresor

In der oberen rechten Schublade findet sich ein Brieföffner, mit dem der Brief aus dem Postkasten geöffnet werden kann. Die dort aufgeschriebene Zahlenkombination „5-18-28“ ist die Öffnungskombination eines Tresors, den man im hinteren Teil des Zimmers findet. Hierzu werden in der zweiten Reihe des dort befindlichen Wandregals einige Bücher verschoben, schon ist der versteckte Safe gefunden. Diesen klickt man an und gibt die beschriebene Zahlenkombination in folgender Reihenfolge ein: Um die Zahl 5 einzustellen, wird nach rechts gedreht, um die Zahl 18 einzustellen, klickt man nach links, achtet aber darauf, daß man dabei einmal um die Zahl 0 herumdreht. Die letzte Zahl 28 wird dann wieder nach rechts eingestellt. Im Safe finden sich Notizen, die durch-

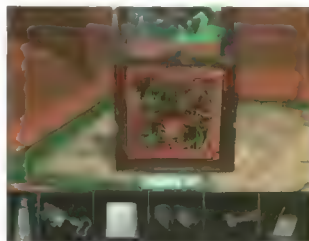
gelesen werden, wobei insbesondere das Datum der Seite 59 zu beachten ist (8-24-96), denn dies ist die Zahlenkombination der verschlossenen Labortür am Ende des Flurs. Nun schaut man sich wieder den Sekretär an, liest die aufgefundenen Notizen durch, beachtet dabei die Zeichnung mit dem Vogel im Kreis und klickt auf den magischen Würfel.

## Der magische Würfel Teil I

Wenn man diesen herumdreht, kann einer der grauen Knöpfe auf einer der Seiten angeklickt werden, dadurch verschiebt sich eine Würfelwand und offenbart ein dahinter liegendes, Tangram-ähnliches Mosaik. Die hell schattierten Flächen werden von links oben bis rechts unten der Reihe nach angeklickt (die Reihenfolge kann von Spiel zu Spiel etwas variieren), danach verschiebt man die dunkleren Flächen so lange, bis etwas links von der Mitte ein roter Knopf enttarnt wird. Der rote Knopf wird gedrückt, dann der große rote Knopf von der gegenüberliegenden Seite, es folgt der graue Knopf auf einer der anderen Würfelseiten und letztendlich wieder der große rote Knopf. Es öffnet sich eine kleine Schublade, aus der man einen kleinen Schlüssel entnimmt. Durch einen weiteren Druck auf den roten Knopf verschiebt sich noch eine Würfelwand ein wenig. Diese bringt man in den Vordergrund und klickt dort die hellbraune Fläche in der unteren rechten Ecke der Öffnung an. Es erscheint ein Verschiebepuzzle mit einem Vogel, das selbe Bild war bereits auf den zuvor aufgefundenen Papieren.

## Eine kleine Mogelei

Wer das Verschiebepuzzle umgehen will, der kann, nachdem das Puzzle erscheint, wieder zurück zur Wohnzimmeransicht gehen, danach erneut zur Würfelfansicht wechseln, um dort das Verschiebepuzzle zu aktivieren. Nachdem dieser Vorgang viermal wiederholt wurde, sollte (zumindest in der englischen Version) ein Knopf mit der Aufschrift „Solve it?“ erscheinen, ein Mausclick darauf löst das Verschiebepuzzle automatisch.



Der Würfelcheat ist aktiviert

## Der magische Würfel Teil II

Durch das gelöste Verschiebepuzzle wird ein Papierstreifen ausgeworfen, auf dem vier Symbole stehen. Deren Reihenfolge variiert von Spiel zu Spiel und sollte daher möglichst aufgeschrieben werden! Zumeist handelt es sich dabei aber um (von oben nach unten) Kreis, Dreieck, Quadrat und Kreuz. Der Würfel wird wieder gedreht, man klickt auf einen der Flügelnknöpfe und danach auf einen der grauen Knöpfe. Es öffnet sich eine weitere Seite und enthüllt mehrere farbige Mosaiksteine und zwei Fische. Man klickt die vier blauen Flächen, danach das untere Fisch-Symbol und

# Finden, finden, finden.

Zugriff auf

60 Millionen

Internet-Adressen.

<http://netguide.de>

**FOCUS**  
**NET GUIDE**

Die deutsche  
Findmaschine.

den zuvor hinter dem Fisch verborgenen Knopf an. Daraufhin werden die grauen Flächen und der obere Fisch angeklickt. Es erscheint ein Schlüsselloch, in das man den kurz zuvor aufgefundenen kleinen Schlüssel einstecken kann. Der Würfel öffnet sich, und es zeigt sich eine graue Scheibe. Mehr kann an dieser Stelle noch nicht getan werden, daher wendet man sich zunächst mal dem Labor am Ende des Hausflurs zu.

## Das Labor

Das Zahlenschloß an der Tür wird mittels der auf den Papieren gefundenen Kombination (8-24-96) geöffnet. Drinnen nähert man sich der weiß/roten Maschine, öffnet sie und drückt auf den Knopf, um sie zu aktivieren. Die weiße Kiste an der Tür wird durch zweimaligen Einsatz der Brechstange geöffnet und um einen grünen Leuchtkristall erleichtert. Vom Arbeitstisch schnappt man sich den Lötkolben, die Sicherung und einen vor dem Mikroskop liegenden kleinen schwarzen Draht. Die Papiere werden natürlich auch gelesen und eingescannt. Der Verschuß des Bullerfarn-ähnlichen Gebildes links neben dem Schallpult wird geöffnet, die defekte Sicherung durch die neue ersetzt und der ausgebrannte Draht mit dem schwarzen Draht ausgewechselt. Der neue Draht wird mit der Lötpistole an beiden Seiten befestigt. Am Schallpult werden zunächst die acht kleinen Schalter und danach der linke Hebel betätigt, dadurch sollte das Licht angehen. Man begibt sich zu den Holzstufen, öffnet die Luke durch den dreimaligen Einsatz der Brechstange und geht ein Stockwerk höher. Die ausgebrannte grüne Leuchteinheit in der weißen Tonne wird gegen den grünen Kristall ausgetauscht, und ein Bild weiter oben wird der weiße herunterhängende Draht in die Lichtlinse eingestöpselt. Nun fehlt nur noch der Stromanschluß, dazu verläßt man kurz das Haus und geht wieder in den kleinen Schuppen, wo nun endlich der dritte Schalter umgelegt werden kann. Wieder zurück im Labor nimmt man sich als nächstes einen neuen grünen Leuchtkristall aus der weißen Kiste, begibt sich zum Computer und drückt dort auf das aufblinkende „Retry“. Am gegenüberliegenden Schallpult kann nun der rechte Hebel umgelegt werden, dadurch öffnet sich das Dimensionstor, das man ohne zu zögern betritt.

## Der Zugang zum Vogelturm

Man findet sich an einem Strand wieder, dort geht's als erstes auf den Steg, an dessen Ende am Boden ein kleiner grüner Handbohrer herumgammelt. Direkt links vor dem Steg findet sich auch eine Flasche, in der ein Brief mit einigen Koordinaten (20 Grad Nord, 118 Grad West) steckt. Nun weiter in Richtung des Turmes, der am Horizont zu sehen ist, wobei man unterwegs möglichst viele kleine Steine auf sammeln sollte. Vor der Turmbücke klickt man die kleine Metallplatte des linken grauen Podests an, in die dadurch entstehende Öffnung wird der zuvor gefundene grüne Handbohrer eingestöpselt. Es steht nun eine weitere kleine Verschiebearbeit an: Man muß den Haken nach unten ziehen dirigieren, damit er bei der Aufwärtsbewegung den freistehenden silbernen Hebel nach oben zieht, um so die Zugbrücke herunter zu lassen.

## Der Vogelmann wird ausgetrickst

Zunächst marschiert man nun ganz nach oben bis zu einem grünen Tur, das von einem mechanischen Vogel bewacht wird. Den mitgeführten Spielzeugsoldaten erleichtert man um den Aufziehschlüssel und steckt die-

sen in den mitgebrachten mechanischen Vogel. Dieser wird in die rechts hängende Kuckucksuhr verfrachtet, und wenn man das Pendel anklickt, so verscheucht dies den Wächtervogel. Nun kann das grüne Tor passiert, und – bevor man das dahinter liegenden Raum betritt – noch kurz abgespeichert werden, denn jetzt muß es fix gehen: Man geht schnurstracks zum großen Schrank, und öffnet dort eine kleine, im rechten unteren Teil befindliche Schublade. Nachdem dort einige Schrauben verschoben und eine Holzplatte geöffnet wurden, findet sich ein goldener Schlüssel, mit dem man flugs das offene Fenster verschließt. Wenn diese Aktion nicht schnell genug durchgeführt wird, entwendet der Vogelmann nämlich einen wichtigen Gegenstand aus dem Schrank.

## Das obere Turmzimmer

Nun kann man in aller Ruhe den großen Schrank durchsuchen: In der unteren linken Schublade findet man zwischen der dritten und vierten abgelegten Akte einen Schlüssel. In der mittleren größeren Schublade findet sich ein Korkenzieher-ähnlicher Hebel (den der Vogelmann stehlen wollte) In der oberen linken Schublade werden die Gegenstände etwas verschoben, bis man eine Drahtföhre findet. Die Schritrollen hinter dem mittleren Holzpanel werden, soweit möglich durchgelesen. Mit dem kleinen Schlüssel aus den Akten öffnet man die kleine Schublade neben dem Totenkopf und schnappt sich die merkwürdige Metallpfeife. Die durchsichtige und orange Vase werden zum Totenkopf respektive der braunen Vase hingestellt, dann klickt man an den Ort, an dem die Vasen zuvor waren, und kann so das Laternen-artige Objekt aufnehmen. Der Tote in dem Sessel braucht sein Medaillon bestimmt auch nicht mehr, nur an die Deckenleiter ist vorerst noch kein Rankommen, so daß man den Raum verläßt und ein paar Treppenstufen hinunter in den unteren Raum geht.

## Der Vogelmann wird nochmal ausgetrickst

Wenn man sich dem Raum mit dem Vogelmann nähert, läßt dieser ein Gitter herunter. Hier sollte man darauf achten, welchen Hebel er dafür betätigt. Zur Strafe wird der Vogelmann mit einem der aufgelesenen Steine vom Strand beworfen, und während er zurücktaumelt, erfolgt ein zweiter Wurf in Richtung Gitterhebel. Das Gitter hebt sich, man schreitet flugs hindurch, und der Vogelmann flieht aus dem Fenster, welches hinter ihm sogleich wieder mit dem roten Schlüssel verrammelt wird.

## Fundstücke im Vogelturmzimmer

Auf dem großen Tisch finden sich ein kreuzförmiges Werkzeug sowie einige Schrauben. Auf dem kleinen Tisch steht ein radioähnliches Gerät, das man mit dem frei beweglichen Dreharm zum Tisch verfrachtet, wo es unter erneuter Zuhilfenahme des Dreharms geöffnet wird. Mit dem Kreuzschlüssel werden zwei Schrauben gelockert, um den ausgebrannten Draht durch den im oberen Raum gefundenen zu ersetzen. Das Gerät wird mittels des Dreharms wieder sachgemäß verschlossen, und schon ist man stolzer Besitzer einer Fernbedienung, welche die Leiter im oberen Raum herunterläßt, was man als nächstes auch gleich in die Praxis umsetzt.

## Das Dachgeschloß des Vogelturms

Hier werden zwei auf dem Boden liegende Zahnräder, ein Inbusschlüssel vom Tisch so-

wie ein an einem Stützbalken hängender Drehhebel eingesackt. Neben den Schienen befindet sich ein freistehender Pfosten, in den die beiden Zahnräder sowie der Drehhebel eingesetzt werden. Der Inbusschlüssel kommt an einen metallischen Körper, der an einer Stahlstange befestigt ist, und nach einem weiteren Musiklick dorthin rollt ein Flugapparat die Schienen hinunter. Der Drehgriff wird an den Zahnrädern des Pfostens eingesetzt, und man dreht diesen genau 14 mal. Der Flugapparat ist nun startklar, man besteigt ihn, öffnet die schwarze Verriegelung des braunen Hebels, legt diesen um und schwebt davon zu Lyras Tempel. (Anmerkung: In anderen Lösungen wegen kann man mit der Metallpfeife den Flugapparat herbeirufen.)

## Lyras Tempel

Am Strand sammelt man ein paar Muscheln auf, bevor es mit dem Aufzug nach oben geht. Man betritt die dem Aufzug gegenüber liegende Tür und schwatzt mit Lyras solange, bis sie ein paar Muscheln und Schrauben erwähnt, die man ihr als großzügiges Geschenk gerne überreicht. Der Dank besteht zwar in einem weiteren Wortschwall, nur leider will sie uns noch immer nicht trauen. Wenn man sich wegdreht, fängt sie wieder an zu schwätzen, und man sollte ihr solange zuhören, bis sie sich nur noch wiederholt. Nun verläßt man den Raum und begibt sich in das rechte Gemach. Dort ist ein zwiebelähnliches Gebilde. Man klingelt zunächst mit den linken und, solange diese noch ertönen, mit den rechten kleinen Glocken und wieder-



Deutlich zu sehen:

Der graue, vertikale Schlitz der Zwiebel

holt diese Aktion, so daß sich die Metallzwiebel öffnet. Die beiden horizontal verschiebbaren Drehhebel müssen so eingestellt werden, daß sich ein durchgehender vertikaler Schlitz bildet. Die folgenden Aktionen müssen sehr schnell hintereinander ausgeführt werden: Man zieht den großen oberen Hebel in Richtung Betrachter und klingelt wieder mit den linken und rechten Glocken. Jetzt zieht man den gewundenen Hebel nach links, woraufhin der Apparat eine CD ausspuckt, die natürlich eingesteckt wird. Mit der begibt man sich in den linken Raum und legt sie auf das linke blaue Glasplatt. Der Lohn besteht in einer weiteren längeren Ansprache von Lyras, danach sollte wieder abgespeichert werden.

## Der Vogelmann wird zum drittenmal hereingelegt

Man geht zurück in den mittleren Raum und stellt sich dort an das Schallpult. Mit dem Horizontalknopf wird der Magnetarm soweit wie möglich nach links verschoben. Dann sollte der Vogelmann auftauchen und Lyras angreifen. Mit dem vertikalen Schalter angelt



man in einer Ehlzeit-Sequenz nach dem Vogelmann und versucht, diesen mit dem Magnet einzufangen. Das muß wahrscheinlich mehrmals versucht werden, da hierbei ein exaktes Timing vonnöten ist. Wenn es nicht geklappt hat, sollte man den zuvor gespeicherten Spielstand laden, im Erfolgsfall dagegen wurde das Vertrauen von Lyra endlich errungen, was natürlich eine erneute Ansprache von ihr zur Folge hat. (Aufgrund eines kleinen Spielbugs kann es, wenn man einen anderen Weg bis hierhin genommen hat, vorkommen, daß Lyra immer noch mißtrauisch ist. In diesem Fall muß man auf einen gespeicherten Spielstand zurückgreifen oder besser noch von Anfang an den hier beschriebenen Weg gehen).

## Der Tempelkeller

Nun kann man den in der Mitte des Raums liegenden Handbremsen-ähnlichen Hebel zurückziehen und mit dem Aufzug in den Keller fahren. Dort warten folgende Utensilien auf einen Finder: eine Schalttafel aus der Holzkiste, ein merkwürdiger Gegenstand mit drei Enden aus einer Tonne, eine Zeichnung, die über dem großen Schallpult hängt, sowie drei weitere Gegenstände aus drei Kisten. Man betätigt die linken und rechten Schalter des Schallpults und notiert sich die daraufhin erscheinenden Koordinaten, die später zu einem Vulkan führen (22.01 Grad Nord und 119.11 Grad West). Mit dem Hebel begibt man sich daraufhin wieder ein Stockwerk höher, wo ein erneuter Druck am Hebel in die Dimensionstorkammer unter dem Dach führt.

### Das Dimensionstor des Tempels

Der sieht an drei große Energiesäulen, die linke davon wird aktiviert, indem man ein Kabel einsteckt. Man begibt sich zur Mitte des riesigen Schaltpults und betätigt dort den großen Hebel mit den vier roten Lichtern. Der große Hebel rechts davon wird betätigt, und die vier Monitore zur linken sowie der eine zur rechten werden eingeschaltet. Der rechte Monitor hat einige Drehräder: Das linke wird solange gedreht, bis der Leuchtturm im Monitor, und das zweite, bis das Labor von Dr. Krick erscheint. Der schwarze kleine Knopf am rechten Rad wird gedrückt, daraufhin verfärbt sich der Monitor in rot und schwarz. Man schaut sich den unteren Teil des Schaltpults an und zieht den großen linken und danach den rechten Hebel (dadurch fährt die Plattform aus, und das Dach öffnet sich). Der

untere linke Knopf wird gedrückt, dadurch erscheint ein Bild auf dem kleinen Monitor. Mittels der vier Drehknöpfe müssen die Linien des Monitors in Übereinstimmung mit dem Mittelpunkt des Kreises gebracht werden.

Die beiden Schalter oberhalb des Monitors werden nach unten gedrückt und der kleine Schalter unten rechts vom Monitor aktiviert

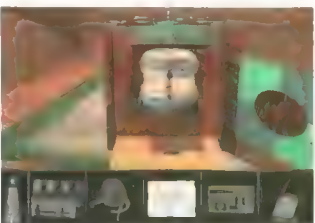


Die vier Linien müssen zielgenau in den Kreis bewahrt werden

(dieser wird sich von selbst wieder zurückstellen). Jetzt sollte wieder abgespeichert werden

## Die Reise zum Labor

Der rechte große Schieberegler über der Anzeige wird nach rechts gezogen. Dabei muß die Anzeige beachtet werden, und sobald der Zeiger exakt auf der roten Linie ist, wird der Schieberegler erneut betätigt. Achtung:



## Der Würfel ist fast schon offen

Wenn diese Aktion zu früh oder zu spät ausgeführt wird, explodiert entweder die Kammer, und man darf wieder einen alten Spielstand laden, oder aber man muß den grünen Leuchtkristall von Dr. Kricks Labor in das

ganz oben am Schaltpult befindliche Fach einsetzen und die gesamte Aktion wiederholen. Wenn alles geklappt hat, betätigt man nochmals den Schalter unter dem Monitor, und es öffnet sich ein Dimensionstor, das man nach ein paar weiteren warmen Worten Lyras betritt. Auf diese Weise gelangt man wieder zurück zum Leuchtturm.

## Der Leuchtturm

Hier betritt man das Wohnzimmer und schaut sich dort den magischen Würfel nochmals an. Das Medaillon des Toten wird auf die graue Scheibe gelegt, dann kommen noch die beiden roten, tropfenförmigen Objekte hinzu, und man betätigt den Knopf auf dem Würfel. Auf der Trommel muß man jeweils vier gleiche Symbole in eine Reihe drehen, bis ein Geräusch ertönt, und dann dasselbe mit den anderen drei Symbolen wiederholen. Jetzt muß nur noch die Reihenfolge der zu Anfang notierten Symbole eingegeben werden (normalerweise Kreise, Dreieck, Quadrat und Kreuz) und der Lohn der Mühe besteht in einer kleinen Flasche. Man geht wieder in das Labor, füllt in der Dachkammer einen neuen grünen Leuchtkristall ein, startet den Computer erneut, betätigt den Haupthebel des Schaltplans und stürzt sich wieder in das erscheinende Dimensionstor zum Vogelturn.

## Der Vogelturm

Dort geht man unverzüglich in den Turm und dort in den Gang des mittleren Zimmers, nimmt aber diesmal den rechten Weg hinter der in den Keller, wo ein U-Boot vor Anker liegt. Zunächst mal geht's zum Kran, nach dessen Beklicken sich eine Kontrollbox zeigt. Mit deren Hilfe werden nun die beiden Metallgewichte auf das im Wasser befindliche Podest gehievt und eine im Boden verankerte Metallschleufe nach oben gezogen, so daß sich das im Wasser befindliche Gittertor öffnet. Auf dem Weg läßt sich mit dem Drehrad die Plattform ausfahren und dank des über dem Drehrad angebrachten Hebels auch fest verankern, so daß das U-Boot betreten werden kann.

## Das U-Boot

Hier geht man zunächst nach vorne und dreht den Schlüssel am Steuerpult um. Danach steckt man den Korkenzieher-förmigen Hebel aus dem Voluturm in die rechte zylindrische Öffnung. Die drei linken Hebel sind von oben nach unten für das Tauchen, die Navigation und die Maschinen zustän-

# Hint Shop

**Komplettsammlungen mit Plänen  
Tips & Tricks für fast alle  
Computer- und Videospiele**

**Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.**

Pro Lösung nur **19,95 DM** Pro Sammelheft nur **25 DM**.

**Sie finden uns auch im Internet: <http://www.vo.lu/Hint-Shop> und im BTX: [mellen#](mailto:mellen#)**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Art und Umfang der Lösung, die Sie benötigen, dann stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

**Inh.: Chris. von Mollenthin**  
**Am Hollerbroch 36**  
**51203 Rosrath**  
**Tel: 02205 910313**  
**Fax: 02205 910314**

Bestellannahme ist von montags bis freitag tags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

**Wir führen über  
300 Komplettsammlungen.**

**Fordern Sie die Gesamtliste an.**

Angewandte Informatik  
Am Hollerbroch 36  
51203 Rosrath  
Tel: 02205 910313  
Fax: 02205 910314

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 19,95DM bestellen

Angewandte Informatik  
Am Hollerbroch 36  
51203 Rosrath  
Tel: 02205 910313  
Fax: 02205 910314

## Händleranfragen erwünscht.

**Distributor für Österreich**  
**Kornelia OEG - Obernosterl, 16**  
**1100 Wien im Tel/Fax 0227 40875-508/51**

**Distributor für die Schweiz**  
**ANA CD-ROM Spielce - Postfach**  
**3662 Safeligen-Tel/Fax: 033/3457001**

Angewandte Informatik  
Am Hollerbroch 36  
51203 Rosrath  
Tel: 02205 910313  
Fax: 02205 910314

dig, die rechten Hebel verschließen die Türen (die Türen sollten stets geöffnet bleiben). Zunächst mal betätigt man nur den unteren linken Maschinenhebel. Man geht einen Schritt zurück und nach links zur Tauchkontrolle, welche blinken sollte. Dort sieht man vier Glasröhren, zwei Drehhebel und zwei Schalter. Man betätigt die beiden Schalter und danach das linke Drehrad, so daß Wasser in die beiden linken Röhren fließt. Exakt in dem Moment, in dem das Wasser die blaue Linie erreicht hat, wird das rechte Rad gedreht, so daß das U-Boot taucht. Wenn man den richtigen Moment verpaßt hat, läuft das Wasser wieder ab und die ganze Aktion muß wiederholt werden. Nun geht man wieder zum Schaltpult und betätigt den linken oberen Hebel. Jetzt kommt das Heck des Schiffes an die Reihe. Die Tür wird mit dem Drehrad geöffnet, und man sollte dort schon einige blaue Energieblitze und Dampf sehen, was anzeigt, daß die Maschinen bereit sind. Der große rechte Hebel wird umgelegt, so daß die Motoren anlaufen. Jetzt kann man vorne den mittleren linken Navigationshebel umlegen und sich in den Mittelteil des Schiffes zum Schreibtisch begeben.

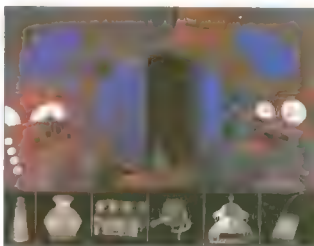
## Navigation leicht gemacht

Eine der Metallröhren enthält ein Stück Papier mit einer Landkarte, auf der die Koordinaten 20.67 Grad Nord und 118.96 Grad West eingezeichnet sind. Dies ist die Fundstelle des Schiffswracks, auf das sich bereits die Flaschenpost bezogen hatte. Der neben dem Schreibtisch befindliche Globus wird angeklickt, so daß eine gerasterte Landkarte auftaucht. In die linke Steuereinheit kann man durch das Aktivieren der beiden oberen kleinen Kugeln die soeben ausbaldowerten Koordinaten eingeben: die linke Kugel dient zur Eingabe der nördlichen und die rechte zur Eingabe der westlichen Koordinaten. Zum Abschluß wird die Enter-taste gedrückt, dadurch wird die Fahrtrichtung mit dem Ziel des Schiffswracks auf der Landkarte eingezeichnet. Nach demselben Schema kann man nun auch die Koordinaten aus Lyras Tempel (22.01 Grad Nord und 119.11 Grad West) eingeben, die zu einem Vulkan führen. Insgesamt gibt es nun vier Ziele auf der Landkarte: Der nördlichste Punkt ist der Vulkan, die Koordinaten in der Mitte führen zu einer Festung, die rechten Koordinaten führen zum Vogelturm und die am unteren Rand zum Schiffswrack. Zuerst untersucht man das Schiffswrack, also klickt man einfach die entsprechende Markierung auf der Karte an, bestätigt mit „Enter“, begibt sich in den Bug des Schiffes und betätigt den Korkenzieherhebel. Es folgt die automatische Fahrt zum Schiffswrack.

## Das Mini-U-Boot

Durch ein Loch im Heck des Schiffes kommt man in das Mini-U-Boot. Dort wird die Luke mittels des (links oben zu sehenden) rechten weißen Hebels geschlossen. Dann wird der linke weiße Hebel betätigt, so daß sich das Böchen vom Mutterschiff abnabelt. Wenn das nicht geht, sollten die Koordinaten nochmals überprüft werden. Die Kugel in der Mitte gibt die Richtung vor und der linke Hebel die Geschwindigkeit. So nähert man sich dem Schiffswrack, und wenn man über der Öffnung am Vorderende des Wracks direkt vor einem Mast angekommen ist, betätigt man den auf der rechten Seite befindlichen Tauch-

hebel, woraufhin das Boot in das Wrack eintaucht. Wenn man sich zweimal nach links dreht, sieht man einen Haken an der Wand hängen. Durch geschickte Bewegungen des Roboterarms (etwas nach links und nach oben) wird der Haken aufgenommen, was wahrscheinlich mehrmals versucht werden muß. Jetzt steigt man mittels der Tauchhebel wieder eine Stufe nach oben, fährt zweimal nach links, dann geradeaus, wieder zweimal



Von dieser Position aus taucht man in das Wrack ein

nach links und geradeaus, bis man einen Totenkopf im Schiffswrack sieht. Man taucht eine Stufe nach oben, dreht sich nach links und erspäht einen Safe, der von zwei Balken versperrt wird. Den unteren kann man mittels des Hakens sofort wegräumen, für den anderen muß man sich ein weiteres Bild nach links begeben, um dort den Haken in das Loch im Balken einzuführen. Dadurch wird der zweite Balken weggeräumt, man kann den Safe dank des Roboterarms direkt am Griff öffnen und den Gegenstand entnehmen. Jetzt geht's wieder zurück zum Mutterschiff, wo man an der Navigationskontrolle die Festung als neues Ziel eingibt (in der Mitte der Landkarte).

## Die Festung

Man verläßt das U-Boot und wendet sich nach rechts. An der Mole sieht man eine Angel, die man benutzt, um einen Fisch aus dem Wasser zu ziehen. Man betritt die Festung und geht dort in den hinteren Maschinenraum. Dort befindet sich eine Maschine, an deren linker Seite ein Hebel und rechts davon eine Stange ist. Der Hebel wird betätigt, danach wendet man sich der anderen Maschine mit dem Steinfundament zu, um dort den Hebelarm nach oben zu ziehen. Mit dem anderen Schalter wird die Windmühle in Betrieb genommen, so daß der Strom fließt. Nun geht's in den vorderen Raum mit der Tischsäge (die ohne den gehörten Kopf). Sie wird angeschaltet und man schneidet sich zwei Holzstücke zurecht. An der Säge mit dem Hornkopf nimmt man sich ein Holzstück (liegt unter der Säge) und schneidet dieses, sooft es geht (mindestens viermal). Das Holz wird dann dazu verwendet, sich im hinteren dunklen Raum eine Brücke in die angrenzenden Gemächer zu basteln – was aber nur geht, wenn man das Monster ablenken kann, das ansonsten die Brücke jedes Mal wieder einreißt.

## Ein Monster wird ausgerückt

Also geht man zunächst mal in den Windmühlenraum und dort die Treppen und Leitern hinauf. Ganz oben auf dem Glockenturm hängt ein Haken herum, an dem der Fisch befestigt wird, der das Monster ablen-

ken soll. Wenn man die Leiter wieder ein Stück nach unten geht, ist man in einem kleinen Raum mit einigen Statuen, dessen eine Tür vom besagten Monster bewacht wird. Auch sieht man hier eine Statue, in deren Podest ein verschlossener Tresor angebracht ist, der später noch geöffnet wird. Es geht wieder runter in den Sägenraum, um dort aus dem Fenster zu schauen und zu sehen, wie der Entführer von Amanda das Monster mit einem Fisch reizt. Man tritt einen Schritt zurück und wieder vor, bis das Monster sich nach rechts aus dem Bild 'rausbewegt, um sich unserem Fisch im Glockenturm zu nähern. Dazu kann der Blick auch nach oben gerichtet werden. Hier sollte der Spielstand wieder abgespeichert werden. Sobald das Monster nach rechts aus dem Bild in den Turm wankt, ist Eile geboten: Es geht zurück in den dunklen, von einem Abgrund begrenzten Raum, wo flugs die Brücke mit den zurecht gesägten Holzleiten errichtet wird. Wenn es nicht schnell genug geht, reißt das Monster nämlich die Brücke wieder ein, und man darf sich neue Balken zurechtsägen und die Aktion wiederholen.

## Das Ende des Monsters

Über die Brücke gelangt man in einen Schmiederaum und dort die Treppe hinauf zu einer Kanone. Zuerst steckt man eine Kugel, Schwarzpulver und ein Stück Lunte ein. Die Kanone wird geöffnet und nacheinander mit dem Schwarzpulver und der Kugel gefüllt. Die Kanone wird geschlossen, mit einer Lunte bestückt und nach dem Lösen eines Bodenriegels etwas nach rechts verschoben. Durch das Teleskop kann man sehen, wie das Monster nach unserem Fisch schnappt, mit dem Feuerzeug wird die Lunte entzündet, das Monster ist Vergangenheit, und man darf beruhigt zurück in den Sälenraum unter dem Glockenturm spazieren. Die zuvor vom Monster bewachte Tür kann nun durchschritten werden, und man gelangt zu einem Flugzeug. Dort ist auch ein Tisch, auf dem ein Schlüssel prangt. Damit kann man den Boden einer der Säulen öffnen und einen Gegenstand entnehmen. Nun kann man



So wird das Monster aufs Korn genommen

zurück zum U-Boot gehen und dort Kurs auf den Vulkan setzen (der oberste Punkt in der Navigationskontrolle).

## Kleines Zwischenspiel

Dieser kleine Ausflug mit dem Flugzeug ist zwar für diese Lösungsvariante nicht erforderlich, wohl aber dann, wenn man die Örtlichkeiten in einer anderen Reihenfolge besucht hat. In diesem Fall geht man nicht sofort zum U-Boot zurück, sondern in die Schmiede. Dort werden etwas Feuerholz, Kohle, die Gußform vom Tisch und einige Metallbarren eingesackt. Holz und Kohle





## Amanda wird gefunden

Nun kann man ein Bild weiter gehen. Der nächste Schritt wäre also, die silbernen Röhre unter Dampf zu setzen, um Amanda zu befreien. Zunächst mal schnappt man sich wieder den Regenschirm, besteigt den Zug und fährt zurück zur Rangierscheibe. Man richtet den Zug nach Norden aus und fährt los. Die Weiche kann außer acht gelassen werden (man nimmt automatisch das rechte Gleis), und es geht über das zuvor blockierte Gleis hinweg. Nachdem der Zug automatisch angehalten hat, verläßt man ihn. Auch hier sollte erst einmal nichts angefaßt werden. Stattdessen begibt man sich gleich zur rechten Tür und schaut über den Abgrund. Man erblickt einen zertrümmerten Gitterboden, den man mit dem Regenschirm nach oben ziehen kann. Jetzt benutzt man den Feststellsift, um den Boden zu verankern (oben in der Mitte des Gitters, schwer zu sehen).

## Die Fahrt in der Sphäre

Man betritt den Gang, bringt die Sphäre mittels des Schallpults nach oben, betritt diese und senkt sie wieder mittels des rechten unteren Hebels. Man beachte dabei die Markierungspfeile auf den vorbeiziehenden Röhren. Ziel ist es, vier der Pfeile so zu drehen, daß



Das linke Drehrad dient zur Steuerung des Roboterarms

sich im Boden eine Kapsel öffnet. Am oberen Bildrand gibt es zwei Ventile: Wenn dort Dampf entweicht, hat man den falschen Pfeil betätigt. Die linke Kontrolle wird dazu benutzt, den Arm zu positionieren, und der Knopf, um die Pfeile zu drehen. Man dreht den ersten und zweiten der Pfeile, die auf der Fahrt von oben nach unten vorbeikommen, und dann den vierten und sechsten Pfeil. Die anderen sollten nicht angefaßt werden. Die Kammertür öffnet sich nun, und mit dem Roboterarm kann der Gegenstand entnommen werden. Während der Herausfahrt sollten sämtliche Pfeile wieder so gedreht werden, daß sie nach oben zeigen.

## Amandas Befreiung

Jetzt begibt man sich zurück in den Röhrenraum, wo die Räder für die Silberböhre (die dritte von links) gedreht werden. Dadurch wird die Labortür des Entführers vom Beginn der Zugfahrt geöffnet. Man besteigt den Zug und fährt zurück zur Drehscheibe. Hier wird der Zug in Richtung Osten gedreht, man passiert die Weiche, stoppt kurz danach und fährt durch Drücken des grauen Knopfes rückwärts wieder die linke Spur entlang, bis man wieder bei Amanda angekommen ist. Der Regenschirm wird wieder in die Metallklappe des Förderbandes gesteckt, und man dreht am Hauptschaltpult der Silberböhre, die

nun unter Dampf steht. Der rechte Hebel wird zurückgezogen, um einen Magneten zu aktivieren. Man dreht sich um, bis man den Kontrollen gegenübersteht. Hier drückt man den mittleren Knopf und erfaßt mit dem Magneten einen Stein (mehrmals probieren). Jetzt wird der Hebel mehrmals nach vorne in Richtung Amanda bewegt und der Stein durch einen weiteren Knopfdruck losgelassen. Dadurch kann Amanda befreit und der kostbare Regenschirm wieder eingesteckt werden.

## Das Gleisdreieck

Man besteigt den Zug und fährt zurück zur Hauptdrehscheibe. Hier wird der Zug nach Osten ausgerichtet, und man fährt rückwärts (das heißt, der Zug fährt nach Westen) bis zu der bereits passierten Stelle mit den drei Gleisen. Hinter der ersten Weiche wird angehalten, und man fährt ein wenig vorwärts, nimmt dabei die zweite Weichenschaltung vor und passiert die Weiche. Danach fährt man wieder rückwärts und betätigt sofort den Umschaltelhebel. Der Zug fährt nun auf dem dritten Gleis, bis er an einer Zugbrücke anhält. In der Außenansicht kann der Zugbogen gesenkt und wieder angehoben werden (die entsprechenden Kontrollen befinden sich unten rechts), woraufhin die Brücke heruntergelassen wird. Hier sollte wieder der Spielstand abgespeichert werden.

## Vorwärts und Rückwärts

Man fährt weiter rückwärts, bis wieder die Außenansicht eingeblendet wird. Ein kurzer Blick zeigt, daß hier die Schienen kaputt sind. Die kaputten Schienen werden mit der Zange aus dem seitlich am Zug angebrachten Kasten herausgerissen, ein Bild weiter links entnimmt man wieder mit der Stange ein gutes Schienensstück und repariert damit das Gleis, auf dem der Zug steht. Jetzt fährt man wieder (vorwärts) zurück zur Drehscheibe, um den Zug umzudrehen. Man dreht ihn in Richtung Osten und fährt vorwärts. Bei der ersten Abzweigung nimmt man die linke Strecke (dieselbe, die man soeben rückwärts befahren hat) und fährt, bis der Zug vor einer Wand zum Stehen kommt. Mittels des mittleren Knopfes wird der Bohrer aktiviert, der ein Loch in die Wand fräst. Man verläßt den Zug, geht durch das Loch und klickt das Holzstück an, welches sich im Schraubstock auf dem Tisch befindet.

## Die Waffe wird zusammengeschaubt

Jetzt kann man sich aus allen aufgesammelten Teilen eine Knarre zusammenbasteln, indem man das Diagramm aus Lyros Tempel zu Rate zieht: Zunächst werden Teil eins und



So schaut die fertiggestellte Knarre aus

zwei zusammengefügt, dann Teil drei an diese Teile angesetzt. Es folgt Teil vier (mit offe-

nen Flügeln) und Teil fünf (mit offenen Armen), zuletzt Teil sechs. Nun kloppt man die Flügel von Teil vier und die Arme von Teil fünf zusammen. Teil drei wird angeliekt, um die Metallteile zu öffnen. Die Spitze der Knarre (Teil drei) wird geöffnet und Teil sieben eingeführt. Die Spitze und die Metallteile von Teil drei werden geschlossen. Es ertönt ein Geräusch, das anzeigt, daß die Knarre funktionsbereit ist.

Man fährt mit dem Zug wieder rückwärts zur Drehscheibe, richtet den Zug nach Norden aus und fährt bei der ersten Abzweigung rechts, wodurch man wieder in den Hauptröhrenraum gelangt. Das vierte Rad von links wird gedreht, woraufhin die seitliche Labortür des Entführers geöffnet wird. Man fährt zurück zur Drehscheibe, lenkt den Zug nach Osten und nimmt bei der ersten Abzweigung die linke Spur. Man verläßt den Zug und entnimmt aus dem Werkzeugkasten den Hammer. Hier sollte wieder abgespeichert werden, damit man sich mehrere Male anschauen kann.

## Das Finale

Man aktiviert aus dem Werkzeugkasten das Dynamit und verbindet dieses mit der Stromplatte und dem Wecker zu einer Zeitbombe. Nun läuft die Zeit, und es sollte alles möglichst schnell gehen. Man läuft durch das vom Zugbohrer geschaffene Loch und nimmt den linken Weg. Die Knarre sollte griffbereit im Inventar parat liegen. Die Tür wird geöffnet, und man macht einen Schritt vorwärts in den Raum hinein. Jetzt sollte man abwarten bis der Entführer eine grüne Leuchteinheit in eine Maschine eingesetzt, ein Rad ein paar Mal gedreht sowie einen großen und einen kleinen Schalter am Boden umgelegt hat. Dann wird er eine Spirale aufziehen; wenn er nun vortritt und sich vor dem Schalter der gelben Maschine befindet, wird geschossen. Jetzt aktiviert man selbst die gelbe Maschine und zieht am großen Bodenhebel. Das Dimensionstor öffnet sich, und man sollte nach schnell einen Blick auf den in der Flasche steckenden Entführer werfen. Die Kiste unter dem Tisch wird mit dem Hammer geöffnet und die Blaupausen entnommen. Man geht zum Schaltpult neben Dr. Krick und betätigt den Hebel ganz links, um die Kappe zu senken. Der zweite Hebel wird umgelegt und die Tonspur mit den Drehreglern auf die zweite Position ausgerichtet, so daß die beiden Lampen blinken und eine Wellenform im Display auftaucht. Der rechte Hebel wird dreimal nach unten gezogen, und Dr. Krick wacht auf. Ihm überreicht man seine Amanda (mitsamt der Blaupausen und flüchtet durch das Dimensionstor). Als Belohnung sieht man dann noch, wie die Zeitbombe ihre Pflicht tut und Dr. Krick Besserung bekommt.



Endlich wieder vereint: Dr. Krick und Amanda



## TIPS & CHEATS

### Crusader: No Regret

Für alle, die sich darüber ärgern, daß der rote Rächer für den deutschen Markt spürbar entschärft wurde, hat Nicole Falkenberg den passenden Tip in petto: Einfach die Datei CRUSADER.CFG in einen beliebigen Texteditor laden und die Zeile "violence=false" in "violence=true" abändern, und schon beleben die bekannten menschlichen Fackeln und ähnliche Härtefälle wieder den Screen.

### Elisabeth I

Wer nicht auf unsere Hex-Cheats zurückgreifen und trotzdem die Gunst der großen Königin erringen möchte, der sollte aufmerksam Lothar Roschs Anfangstips lauschen:

1. Man begibt sich mit dem Schiff nach Edinburgh, nimmt dort in der Kneipe die Einladung an und rauscht mit dem Diplomaten an Bord nach Barcelona.
2. Nachdem man die vereinbarten 30 Tage gewartet hat, warten in London ca. 1.000 Pfund und ein dickes Lob der

Queen auf den eifrigen Seemann.

3. Für den Händler transportiert man nun Weizen von London nach Le Havre (Lohn 100 Pfund) und von dort aus Kornbrand nach Barcelona (wieder 100 Pfund).

4. Hier übernimmt man eine Depesche nach Bayonne (300 Pfund) und bringt den dortigen Diplomaten für 500 Pfund zurück nach Barcelona.

5. Nun geht man zum Schein auf das Angebot ein, Söldner nach Edinburgh zu bringen, und kassiert dafür 2.000 Pfund. Tatsächlich nimmt man die Jungs jedoch unterwegs gefangen und liefert sie in London ab, wodurch man bei der Königin einen weiteren dicken Stein im Brett hat (die Kohle kann behalten werden!). Aber Achtung: Das Schiff muß leer sein, d. h. alle Kanonen, -kugeln und Waffen sollten vorher tunlichst verkauft werden. Sonst kann man die Söldner nicht an Bord nehmen und landet stattdessen im Kerker.

6. Anschließend investiert man den ersten fetten Gewinn und tritt in London in die "Merchant Adventures Guild" ein und setzt mindestens 400 Pfund auf das Expeditionsschiff nach Macabique. Durch diese Aktionen sollte man recht schnell in das "Council" aufgenommen werden (etwa im Frühjahr 1559) und hohes Ansehen bei Queen, Volk und Heimatstadt genießen.



KOPKA-SOFT  
Software Hardware Zubehör

### Gratispreisliste anfordern!

Möringbogen 10, 22297 Hamburg  
E-Mail: R.Kopka@t-online.de  
Telefon: 040/ 511 17 29

### NEU! CD-ROM NEU!

AH 64-D Longbow	DV 87,99
Advanced Tactical Fighter	DV 89,99
Baphomet's Fluch	DV 79,99
Bleifuss 2	DV 69,99
Der Produzent	DV 79,99
Die Siedler 2	DV 77,99
Flight Simulator 6.0	EV 99,99
Formula 1 Grand Prix 2	DV 94,99
Hugo 4	DV 69,99
Links L.S. Golf	DA 99,99
Need for Speed Special Edt	DV 89,99
NHL Hockey 97	DV 79,99
Offensive Man. Düsseldorf	DV 69,99
Offensive Manager HSV	DV 69,99
Offensive Man. München	DV 69,99
Pandora's Akte	DV 79,99
Rebel Assault 2	DV 89,99
Riddle of Master Lu	DV 79,99
Road Rash	DV 79,99
S.T.O.R.M.	DV 79,99
Syndicate Wars	DV 79,99
Warcraft 2	DV 89,99
Wing Commander 4	DV 89,99

Erotik-CD's gegen Altersschwachs  
Wir führen auch Konsolen Games

### Hardware:

Samung 8-fach CD-ROM IDE 189,99

Versand erfolgt p. Nachname DM 10,00 + Geb.  
Vorkasse DM 7,00 Ausl. Vorkasse DM 20,00  
Bestellungen ab 300 DM Versandkostenfrei  
Annahmeverweigerung Kostenlos DM 20,00  
Immater. und Pressendungen vorbehalten  
Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen  
DA Deutsche Anleihe DV Deutsche Version

## Lemmings Paintball

Denis Sagorski muß ein großes Herz für die kleinen Wühler sowie jede Menge Geduld haben – sonst wäre es ihm sicher nie gelungen, alle Levelcodes des „Lemmings for Windows“-Zusatzspiels herauszufinden:

### Stufe Fun

- 1) 04 40 65 08 59: Easy Zone
- 2) 04 40 65 07 95: Difficult (Not)
- 3) 04 40 65 09 87: Flag On A Hill
- 4) 04 40 65 09 23: Only Built For Lemming Use
- 5) 04 57 42 83 31: Halt! Who Goes There?
- 6) 04 57 42 82 67: Moonbase Alpha
- 7) 04 57 42 84 59: 2-1 Against
- 8) 04 57 42 83 95: But The Flag's Over There...
- 9) 05 08 02 18 67: What Happens When I Stand Here?
- 10) 05 08 02 18 03: Float To Victory
- 11) 05 08 02 19 95: Just Slide
- 12) 05 08 02 19 31: Fly The Flags

- 13) 05 24 79 93 39: What Does This Button Here Do?
- 14) 05 24 79 92 75: Fun Switch In Time
- 15) 05 24 79 94 67: Here... Then... Oh Anywhere
- 16) 05 24 79 94 03: Time Flies
- 17) 00 38 52 19 63: Oh Blast
- 18) 00 38 52 18 99: Cods Low
- 19) 00 38 52 20 91: Bouncy, Bouncy
- 20) 00 38 52 20 27: Bouncy To Victory
- 21) 00 55 29 94 35: Bouncy To Victory 2
- 22) 00 55 29 93 71: Happy Days
- 23) 00 55 29 95 63: Lem Gambino
- 24) 00 55 29 94 99: Next We Have Cuddly Lemming
- 25) 01 05 89 29 71: Mamamia The Ground Is Moving

### Stufe Tricky

- 1) 01 05 89 29 71: Lower That Wall
- 2) 00 89 11 57 54: One Of Our Lemmings Is Missing
- 3) 00 72 33 85 37: Switch In Time 2
- 4) 00 55 56 13 20: Delicate Sound Of Lemming
- 5) 01 73 00 18 39: Indiana Lemming
- 6) 01 56 22 46 22: The Booby Trap
- 7) 01 39 44 74 05: Even Lemmings Get The Blues
- 8) 01 22 67 01 88: Comfortably Green
- 9) 01 07 99 01 23: Snow Joke
- 10) 00 91 21 29 06: High Tower
- 11) 00 74 43 58 89: Well, He Can't Get All Of Us!
- 12) 00 57 65 84 72: Easy Peasy Lemming Squeeze?
- 13) 01 75 09 89 91: Come Fly With Me

- 14) 01 58 32 17 74: A Balloon Too Soon...
- 15) 01 41 54 45 57: What Could Possibly Be In Here!
- 16) 01 24 76 73 40: Four Lemmings And A Flag
- 17) 01 01 69 86 67: Hide And Seek
- 18) 00 84 92 14 50: Lemmings Long Legs
- 19) 00 68 14 42 33: The Red Lemming Connection
- 20) 00 51 35 70 14: We're! There! A Switch Here?
- 21) 01 68 80 75 35: Iceman Cometh
- 22) 01 52 03 03 18: State Of Mind
- 23) 01 35 25 31 01: Oh Blast And Double Blast!
- 24) 01 18 47 58 84: Go Forth And Multiply
- 25) 01 03 79 58 19: Mission Control
- 26) 00 87 01 86 02: If You Can't Beat 'em, Join 'em



### EROTIK auf CD-ROM?

### Zu Tiefstpreisen!

1.000 brandheiße Scheiben  
(Interaktiv, Foto, Film, Cd-i,  
MPEG usw., alle Systeme)  
erwarten Sie in unserem  
Gesamtkatalog!

Jetzt kostenlos

anfordern!

Tel. 02102-860411

Fax 02102-849711

Versand & Lagerverkauf

MEDIA WORLD

Eisenhüttenstraße 4

40882 Ratingen

Kreditkarten willkommen

## Stufe Tazing

- 1) 00 87 01 86 02: Gatecrash Boogie
- 2) 04 89 67 17 78: A Lovely Pair Of Balloons?
- 3) 03 55 45 40 74: Access Denied
- 4) 02 21 23 63 38: Lem Mountain
- 5) 00 87 01 85 70: Lemmings On The Run
- 6) 04 89 67 17 46: Lemmings Shrub
- 7) 03 55 45 40 42: Charles Lemmings
- 8) 02 21 23 63 06: Slide Away
- 9) 03 55 45 81 54: Hotel Coleofornia
- 10) 02 21 24 04 18: Missing Links
- 11) 00 87 02 27 14: A Walk Through Dark Places...
- 12) 04 89 67 58 90: New Lem In Town

- 13) 03 55 45 81 22: Grossi's Lair
- 14) 02 21 24 03 86: 4 Go A-Wonderin'
- 15) 00 87 02 26 82: It's A-maze-ing
- 16) 04 89 67 58 58: All Is Not Lost... Get!
- 17) 00 87 02 67 94: Trail Of The Moving Flag
- 18) 04 89 67 99 70: Solve, Solve Like The Wind!
- 19) 03 55 46 22 66: Dead End Lemming
- 20) 02 21 24 45 30: Moon Base Lemming
- 21) 00 87 02 67 94: Bouncy Boing!
- 22) 04 89 67 99 38: Lemming Drop
- 23) 03 55 46 22 34: Curse Of The Paintball
- 24) 02 21 24 44 98: Lemslip
- 25) 03 55 46 63 46: Time Bandits

## Stufe Mayhem

- 1) 03 55 46 63 14: Multicoloured Lem Shop
- 2) 03 55 43 35 46: Let's Split
- 3) 03 38 62 35 62: Vortex
- 4) 03 38 59 07 94: Those Magnificent Lemmings...
- 5) 03 21 78 08 10: Teaching A Lemming New Tricks
- 6) 03 21 74 80 42: A Lemming In The Works
- 7) 03 04 93 80 58: Lemmings In The Woods
- 8) 03 04 90 52 90: The Twelve Assassins Of Lemming
- 9) 03 89 02 12 58: Big Trouble In Little Level
- 10) 03 88 98 84 90: Dead End Lemming Strikes Back
- 11) 03 72 17 85 06: Intersection

- 12) 03 72 14 57 38: Lemmings: Cell Block X
- 13) 03 55 33 57 54: BabyLem 5
- 14) 03 55 30 29 86: Lemming Aid
- 15) 03 38 49 30 02: Leap Of Faith
- 16) 03 38 46 02 34: Where Lemmings Dare
- 17) 02 88 35 64 26: Lemming Flambe
- 18) 02 88 32 36 58: Nowhere To Run
- 19) 02 71 51 36 74: Lemmings Di Lemma
- 20) 02 71 48 09 06: The Last Red Lemming Connection
- 21) 02 54 67 09 22: More Lemmings In The Woods
- 22) 02 54 63 81 54: Be Careful Who You Shoot

## Rayman

Sind die Horden der Widerlinge zuviel für das eigene Knuddelsprite? Verläuft sich der kleine Mann ständig im Pflanzen-dschungel? Hier weiß Beate Bender Rat, die uns mit einer ganzen Reihe Cheats versorgte.

**kom0Gdgk:** 5 Leben

**trj8p:** 99 Leben

**86e40g91:** 10 Tings

**en5gol2g:** volle Power

**o8feh:** Power für Goldene Faust

**4ctrepfj:** Skip zum nächsten Level

**b76b7081:** Zugang zum versteckten Break-Out-Spiel

Eine entsprechende Meldung bestätigt die Eingabe der Cheats



## Radix - Beyond the Void

Die folgenden Cheats für die Vollversion von Union Logics 3D-Ballerei stammen aus der Feder bzw. dem Drucker von René Baumgartner:

**NSBAGWAN:** Unzerstörbarkeit EIN/AUS

**NSOFTA:** 99 Plasmabomben sowie volle Waffenstärke für die Neutronen- und die Plasma-Streukanone. Außerdem 5.000 Schuß für die EPC-Kanone und Raketen-, Nuklearraketen- und Torpedowerfer sowie 99 Schuß für den Kraftwellengenerator.

## Time Commando

Quasi als Nachschlag zu den ersten Levelcodes der letzten Ausgabe präsentiert Jens Nessenschuk seine Codes für alle Schwierigkeitsgrade und Welten sowie einige sehr nützliche Cheats.

### Paßwörter

Episode	Sehr einfach	Einfach	Normal	Schwierig
Röm. Reich	UDELWYHA	SYMBDABU	QJSLVABL	KCNTOZHZ
Japan	OJJAHCHU	MPSGNDAM	KAYAGEAF	ETSIZCHS
Europa	QTRRQOKS	OOAIXPDM	MZFSPQDD	GSAAJPKT
Conquistadoren	EPYIGENJ	CKHZMFGC	AVMJFGGU	UNHRYENH
Wilder Westen	IPNRWRJK	GKWHDTCE	EYBSVTCV	YNWZOSJI
Moderne Kriege	CGTGHVIE	ABCXNWBX	YLHGXBO	SECPZVIC
Zukunft	EFBYQHME	CAKOXIFX	ALPYPJFO	UDKGJIMD
Jenseits der Zeit	CWFVWYHC	AROBDABX	YBULVABN	SUOTOZHA

### Cheats

**HUIBON:** alle Waffen  
**DOLTEB:** vier Energiekammern

**VONLUX:** volle Energie  
**TIXOBO:** nächster Level  
**DIXOBO:** nächste Episode



Die Cheats werden einfach während des Spielens eingegeben

## Virtua Fighter PC

Und Beate Bender zum zweiten, diesmal mit einigen kleinen, aber feinen Tips zu Segas Polygon-Prügelorgie:

Um als Gold Dural zu spielen, tippt man einfach im Selection Menu die Tastenfolge RUNTER, HOCH, RECHTS und zuletzt gleichzeitig LINKS und DEL (bzw. ENTFF). Hat man alles richtig gemacht, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung. Für die Silbervariante wird die gleiche Methode im Character Select Screen angewandt.

Für ein zusätzliches Optionsmenü kann im „Press Start“-Bildschirm 12mal nach oben und anschließend ENTER gedrückt werden. Wenn man daraufhin den Cursor im Options-Bildschirm unter das „Exit“ bewegt und DEL drückt, erscheint ein Menü, in welchem sich die Ringgröße und einige andere Kleinigkeiten einstellen lassen.



## HEXEREIEN

### Die Fugger II

Unlautere Handelsleute aufgepaßt: Leo von Wavren enthüllt die innersten Geheimnisse (und Hex-Codes) von Sunflowers' mittelalterlicher Wirtschaftsim.

Um das Jahr zu verändern, muß die Jahreszahl als erstes ins Hexadezimalsystem übersetzt werden. Bei diesem Wert werden dann die hinteren beiden Stellen mit den ersten (erste Ziffer=0) vertauscht. Das Ergebnis kann dann beliebig variiert werden, um z.B. ewige Jugend zu erreichen, indem man diesen Wert auf das Jahr 1600 (also 640, also 40 06) zurücksetzt. Bei Geldknappheit sollten folgende Adressen verändert werden:

Spieler	Adresse
1	9E18
2	9F10
3	A008
4	A100
5	A1F8
6	A2F0

Beim Editieren muß beachtet werden, daß auch dieser Wert gedreht wurde. Die Anfangssumme von 750 Talern ist also als EE 02 abgespeichert. Beim Verändern müßte also für die Höchstgrenze (9.999.999.999 Taler) statt 05 F5 E6 FF der Wert FF E6 F5 05 eingetragen werden.

Um Duelle zu beeinflussen, können die Fechtkünste an den untenstehenden Adressen in 60 geändert werden:

Spieler	Adresse
1	9EF6
2	9FEF
3	A0E6

- 4 A1DE
- 5 A2D6
- 6 A3CE

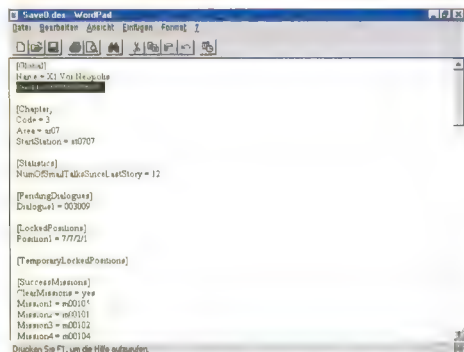
Lagerräume werden im Einzelspielermodus in der Reihenfolge ihrer Eröffnungen angeführt. Im Multiplayermodus sind zuerst die Anfangslager der einzelnen Spieler aufgelistet. Das bedeutet, daß die Adresse des 2. Lagers im Einzelspielermodus dem 1. Lager des 2. Spielers im Multiplayermodus entspricht. Nach den Erniedrigungen folgen dann die Erweiterungen.

#### Lageradressen

- 1 D1C3
- 2 D223
- 3 D283
- 4 D2E3
- 5 D343
- 6 D3A3
- 7 D403
- 8 D463
- 9 D4C3
- 10 D523

Dies sind die Adressen für die Holzlager, die nächsten beiden Blöcke stehen für die Größe der Steinlager. Auch hier sind die Werte gedreht, d. h. der Maximalwert von 4.999 qm entspräche einem Wert von 87 13. Die 30 Werte vor den Lageradressen geben die Anzahl der Waren vor Ort an, jeweils zwei vertreten eine Warengattung. Um 9.999 (27 0F) eines Produktes zu erhalten, muß 0F 27 eingesetzt werden. Die Reihenfolge ist dabei wie folgt:

Zertifikat I: Korn, Fisch, Bier, Wolle, Holz  
Zertifikat II: Rind, Erz, Wein, Fell, Glas  
Zertifikat III: Salz, Tuch, Silber, Pfeffer, Waffen  
Die Produkte eines (noch) nicht erreichten Zertifikats können trotzdem herbeieditediert und verkauft werden, da die Zertifikatunterteilung im Savestand nicht vorliegt.



Zumindest in der Vorabversion läßt sich der Spielstand auch per Texteditor manipulieren

### Schleichfahrt

Auch Blue Bytes Unterwasser-Hit spielt sich mit dem nötigen Kleingeld gleich viel angenehmer. Hierzu werden laut Volker Hoffmann zunächst ein beliebiger Savestand geladen und hernach die Stellen 24 bis 29 auf den Wert 39 gesetzt. Steigt man daraufhin das nächste Mal ins Spiel ein, stehen dem betrügerischen U-Boot-Piloten satte 999.999 Credits zur Verfügung.

get ready...  
...stay

ALIVE



...GERMANY...  
THE MOON...



Wir schreiben das Jahr 2037. Ein unbekanntes kosmisches Element verändert plötzlich die Mondatmosphäre und unter einer überfüllten und verarmten Menschheit breitet sich Panik und Terror aus.

James Butterfield, ehemaliger Astronaut, wegen Disziplinlosigkeit unehrenhaft entlassen, birgt in sich die letzte Hoffnung einer aus den Fugen geratenen Welt.

An Bord einer X-49 der US-Luftwaffe befindet er sich auf dem Weg zur dunklen Seite des Mondes, keine Ahnung welche Gefahren und Fallen auf ihn lauern.

Doch eines ist gewiß, James Butterfield, dein Leben wird nie so sein wie vorher.

Ein spannendes Future-Abenteuer, das 15.000 lebendige und synthetische Bilder sowie 200 begleitende Melodien und Sounds aufregend verknüpft.

Die Mission führt durch zwei verschiedene Welten, in denen Sie Bräuche und Glauben fünf unterschiedlicher Völker kennenlernen.

Beweisen Sie Fingerspitzengefühl im Dialog mit mehr als 40 Wesen auf der Suche nach den wichtigsten Utensilien unter 400 Objekten und nutzen Sie 10 Waffen im Kampf gegen Wölfe, Schneemenschen und andere Kreaturen.

Art.-Nr. 150-8014

79,- DM



NOVA MEDIA VERLAG

Friedrich-Kaiser-Str. 21  
88636 Isertal  
Telefon 02371/9390-0  
Telefax 02371/9390-20  
e-mail: nova-media@deltaos.net http://www.nova-media.de

Händleranfragen erwünscht  
Autoren, bieten Sie uns Ihre Software an

# LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats	Jack Jazzerabbit	1/95	Cheats
Albion	4/96	Cheats	Jim Power	2/95	Tips
Albion	6/96	Lösung	Joker CD	2/95	Tips
Albion	8/96	Lösung	Jungle Strike	8/95	Codes
Albion	11/96	Cheat	Jungle Strike	11/95	Codes
Alone in the Dark 2	8/94	Tip	King's Quest 7	3/95	Lösung
Alone in the Dark 3	6/95	Tips	Legend of Kyandia III	2/95	Lösung
Al-Quadm	8/94	Lösung	Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Anstöß	10/94	Tips	Lollypop	2/95	Codes
Apache Longbow	11/96	Cheat	Magi	8/96	Tips
Ascendancy	12/95	Tips	Magi Carpet	8/95	Cheats
Bad Mojo	9/96	Lösung	Magi Carpet 2	9/96	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips	Master of Magic	8/95	Tip
Battle Isle II	8/94	Cheat	Mechwarrior 2	10/95	Tips
Battle Isle II	10/94	Cheat	Metal Marines	11/95	Codes
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes	Metaltch Earthsiege	3/95	Tips
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes	Might & Magic V	10/94	Tips
Biingl	11/95	Tips	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Biingl	10/96	Cheat	Myst	9/94	Lösung
Blackhawk	12/94	Codes	Need for Speed	1/96	Cheats
Blackflut	8/96	Is	Normality	10/96	Lösung
Caesar 2	3/96	Tips	Offensive	9/96	Codes
Chewy ESC from FS	2/96	Lösung	Oldtimer	3/95	Cheat
Christoph Columbus	10/94	Tip	One Must Fall	2/95	Tips
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes	Outpost	9/94	Tips, Cheats
Colonization	1/95	Cheat	Panzer General	4/95	Tips
Comanche	12/94	Cheat/Lösung	Phantasmagoria	11/95	Lösung
Command & Conquer	12/95	Lösung	Pirates!	2/95	Tip
Corridor 7	10/94	Cheat	Pizza Connection	12/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat	Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Crusader - No remorse	2/96	Code	Raptor	8/94	Cheat
Crusader	3/96	Codes	Rebel Assault II	1/96	Codes
Cyberia 2	10/96	Cheat	Rebel Assault II	8/96	Cheats
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats	Reunion	9/94	Tips
Das Schwarze Auge 2	1/95	Logg./Tip/Karten	Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Das Schwarze Auge 2	2/95	Logg./Karten	Robinsons Requiem	11/94	Tip
Deep Space Nine - Hörbinger	11/96	Lösung	Robinsons Requiem	4/95	Tips
Der Drudenzykel	4/96	Cheats	Seek and Destroy	6/96	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat	Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Der Palatiner	9/94	Tip	Shannara	4/96	Lösung
Der Planer	8/94	Tip	Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Der Reeder	9/95	Tips	Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Descent II	3/96	Cheats	Sim Tower	9/95	Cheat
Desert Strike	1/95	Codes	Space Quest 6	10/95	Lösung
Desert Strike	2/95	Cheat	Stonekeep	4/96	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip	Superfrog	6/95	Codes/Tips
Devil Land	1/95	Cheats	Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung	Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung	Talisman	3/96	Lösung
Die Siedler	8/94	Codes	Terminal Velocity	1/96	Cheats
Die Siedler 2	9/96	Karten	Terminator Future Shock	6/96	Tips
Die Siedler 2	10/96	Karten	Terra Nova	8/96	Lösung
Dissworld	8/95	Lösung	The Dig	1/96	Lösung/Karte
Doofus	9/94	Codes	The Horde	12/94	Cheat
Dragon Lore	2/95	Lösung	The Last Dynasty	10/95	Lösung
Dreamweb	11/94	Lösung	Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Dungeon Master II	10/95	Codes	Theme Park	1/95	Cheat
Dungeon Master II	11/95	Lösung	Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Dungeon Master II	12/95	Karten	Tie Fighter	12/94	Codes
Earthworm Jim	6/96	Codes	Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Eratostica	1/95	Lösung	Time Commando	11/96	Codes
Eishockey Manager	10/94	Tip	Tom Long	10/94	Lösung
Elisabeth	9/96	Cheat	Torin's Passage	2/96	Lösung
Elite 2	2/95	Tip	Transport Tycoon	1/95	Tips
Fade to Black	1/96	Lösung	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips	Tyrian	6/96	Cheats
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip	UFO	11/94	Cheats
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip	Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats	Urban Runner	9/96	Lösung
FX Fighter	11/95	Tips	Virtual Casino	4/95	Cheat
Gabriel Knight	8/94	Tip	Villages	9/95	Lösung
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Wacky Wheels	9/95	Cheat
Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Warcraft	4/95	Tips
Grand Prix 2	10/96	Tips	Warcraft II	6/95	Cheats
Grand Prix 2	11/96	Cheat	Warcraft III	4/96	Lösung/Cheats
Guilly	6/95	Lösung	Warcraft II	4/96	Cheats
Hattrick	9/95	Cheat	Warcraft II	9/96	Cheats
Hattrick	10/95	Cheats/Tip	Wing Commander IV	4/96	Tip
Heimdoll 2	10/94	Lösung	Woodruff a. I. Schimble of Azimuth	6/95	Lösung
Hexen	1/96	Cheats	Woodruff a. I. Schimble of Azimuth	8/95	Lösung
Hi Octane	11/95	Cheats	Worms	1/96	Tips
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung	Worms	6/96	Cheat
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung	Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
Murro Deutschland	12/94	Cheats	X-Com: Terror from the Deep	8/95	Tips
Inferior	8/95	Codes	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten	Yai Jael	6/94	Cheat
Ishar 3	3/95	Cheat	Zeppelin	6/94	Tips
			Z	11/96	Lösung

## Gewinner aus dem letzten Heft

### TOP JOB

Whale's Voyage 2 gewinnt:  
**Claus Michael Scheyda, Bochum**  
 Ishar 2 geht an:  
**Jochen Stender, Ratingen**  
 Cyber Judas bekommt:  
**Alexander Pavlis, Heusenstamm**

### STROMAUSFALL

Das BattleTech-Handbuch gewinnt:  
**Charlotte Thielking, Steyerberg**  
 Die Shadowrun-Quellenbände be-  
 kommt:  
**Markus Bandorski, Velbert**  
 Earthdawn geht an:  
**Marion Busch, Stolzenau**

### JOKER-IMPERIUM

Clif Danger erhält:  
**Patrik Morscher, Altenstadt, Österreich**

### KINO COMPETITION

- Preis:  
**Michael Stoschek, Wunstorf**
- Preis:  
**Matthias Küster, Bochum**
- 5. Preis:  
**Frank Fees, Bottrop**  
**Birgit Doblinger, Regensburg**  
**Jan Fischer, Magdeburg**
- 15. Preis:  
**Sven Karnath, Dortmund**  
**Helmut E. Nordheim, Mühlheim**  
**Holger Brandt, Hamburg**  
**Björn Bröder, Köln**  
**Marius Wander, Neuk.-Vluy**  
**Uwe Kranz, Leinfelden**  
**Andreas Rikowski, Köln**  
**Jens Plagemann, Hamburg**  
**Lutz Hanson, Buchholz**  
**Markus Bandorski, Velbert**
- 30. Preis:  
**Marcel Freese, Bassum**  
**Michael Klaus, Wiesloch**  
**Marion Wischnack, Lüdenschied**  
**Thorsten Gerdes, Emden**  
**Frank Bohlander, Homburg**  
**Marc Krinke, Ulm**  
**Stephan Knauer, Neckargmünd**  
**Renate Kiesler, Berlin**  
**Norbert Olivier, Menden**  
**Markus Westner, Schwäbisch Gmünd**  
**Martin Pütz, Züllich**  
**Mario Million, Alsdorf**  
**Alexander Pavlis, Heusenstamm**  
**Reik Elftmann, Backnang**  
**Christian Ratin, Bad Urach**



# IMPRESSUM

## Der Herausgeber



Michael Labiner  
verantwortlich

## Die Chefredaktion



Richard Lowenstein (rl)



Joachim Nettelbeck (jn)  
Stellvertreter

## Die Redaktion



Markus Ziegler (mz)



Steffen Schamberger (st)



Manfred Duy (md)  
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)  
Redaktionsass.

## Das Layout (Profil Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simcunovic



Karl Reiß

## Die Abonntellung / Joker Shop



Petra Laubenberger  
(Tel. 08106/899603)

## Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay  
Tel 08106/899601  
Fax 08106/899607  
Anzeigenverwaltung



Cursten Borgmeier  
Tel 04221/9345-0  
Fax 04221/17789  
Anzeigenverkauf

## Textchef

Oskar Dzierzynski

Freie Mitarbeiter  
Manuel Semmo

Comic + Illustration  
Werner Regnet

## Fotografie

Manfred Duy  
Richard Lowenstein  
Steffen Schamberger

## Titel

„Shattered Steel“  
Acclaim  
Profil Studio

Produktionsleitung  
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz  
Profil Studio GmbH  
Max-Loudi-Weg 4  
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung  
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH  
37412 Herzberg

## Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für  
Inland (Groß-, Einzel-) und Bahnhofs-  
buchhandel), Österreich, Schweiz, Itali-  
en, Niederlande und Griechenland

## Aktuelle Auflage III/96

Verbreitung: 114.449

## Erscheinungsweise

PC JOKER Heft und Spiel erscheint 12 x  
jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des  
Vormonats.

## Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben)  
DM 75,- / Ausland DM 85,- Bestell-  
leistungen bitte über den Verlagsanschrift  
Das Abonnement gilt für mindestens ein  
Jahr. Es verlängert sich automatisch um  
ein weiteres Jahr, falls es nicht gekünd-  
igt wird (jederzeit zum Ende des  
Bezugsjahres möglich). Ein-  
zahlungskonto: Postbank München,  
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

## Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bau-  
anleitungen werden gerne von der  
Redaktion angenommen. Sie müssen  
frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie  
schon anderweitig zur Veröffentlichung  
angeboten werden sein, so muß das  
angegeben werden. Mit der Einreichung  
gibt der Verfasser die Zustimmung zum  
Abdruck in PC JOKER Heft & Spiel.  
Honorar nach Vereinbarung. Für unver-  
langt eingesandte Manuskripte wird kei-  
ne Haftung übernommen. Der Verlag  
behält sich das Recht vor, Einsendun-  
gen im Falle einer Veröffentlichung  
ohne Angabe von Gründen zu kürzen  
oder nach eigenem Gütndanken zu veran-  
dern

## Urheberrecht

Alle in PC JOKER Heft und Spiel  
erschienenen Beiträge sind urheberrecht-  
lich geschützt. Alle Rechte, auch Über-  
setzungen vorbehalten. Reproduktion  
jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm  
oder Erfassung in Datenverarbeitungs-  
anlagen usw.) bedürfen der schriftlichen  
Genehmigung des Verlages

## Verlag und Redaktion

Joker Verlag, Labiner GmbH & Co  
Max-Loudi-Weg 4  
85598 Baldham

Tel. Verlag: (08106) 899601  
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

## Computerver:

104125,1742

## Internet:

104125,1742@compuserve.com

Hofline jeden Mittwoch zwischen  
16.00 und 19.00 Uhr unter den Num-  
mern der Redaktion.

## POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest



Beispiel: LEGENDS simuliert eine Welt  
mit Städten, Ruinen, Monstern,  
vielen Rassen und Religionen,  
300 Zaubersprüchen, Schätzen  
und vieles, vieles mehr. Also  
Gratisinfo anfordern oder  
Regelwerk um 350,- OS bestellen  
und 10 Ruinen lang kostenlos  
hineinschnuppern.

SSV Klapp-Bachler OEG, PF 1205h  
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/91327  
Fax 910318, BBS 913274

### MHC

Hard und Software  
Versand

Michael Huchlerstr. 5a 57482 Wenden  
Tel: 02762 490450 Fax: 02762 490460  
Mo-Fr. 10-19 Uhr Samstag 9.30-15 Uhr

### MHC Computer Discount

*PS2 Summer sind CPU's zu Top Tagespreisen!!!*

**486er Upgrade**  
Motherboard SIS 486 bis 133 MHz,  
PCI-ISA, 256Kb Cache, Controller, E-IDE,  
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xSD, 2xser. Expar.  
Mit CPU AMD 486DX4-100  
Mit 16MB PS2 Ram CPU  
**239,95**

**486er Upgrade**  
Motherboard SIS 486 bis 133 MHz,  
PCI-ISA, 256Kb Cache, Controller, E-IDE,  
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xSD, 2xser. Expar.  
Mit CPU AMD 486DX4-133 5x86  
Mit Aktivkühler für CPU  
Mit 16 MB PS2 Ram 60ms  
**388,95**

**Pentium Upgrade**  
Motherboard Pentium bis 200 MHz,  
PCI-ISA, 256Kb P-Burst, Controller, E-IDE,  
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xSD, 2xser. Expar.  
Mit CPU Intel Pentium 300  
Mit Aktivkühler für CPU  
Mit 32 MB PS2 Ram EDI  
**549,95**

**Pentium Upgrade**  
Motherboard Pentium bis 200 MHz,  
PCI-ISA, 256Kb P-Burst, Controller, E-IDE,  
Fifo, 4xPS2, 4xHD, 2xSD, 2xser. Expar.  
Mit CPU Intel Pentium 300  
Mit Aktivkühler für CPU  
Mit 32 MB PS2 Ram EDI  
**1569,-**

Asterlife	DV 74,95
Art Warrior 2	DV 79,95
Alien Trilogy	DV 77,95
Baseball 96	DV 64,95
Bleifuß 2	DV 57,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	DI 89,95
Daggerfall	DI 69,95
Das Schwarze Auge 3	DI 39,95
Daytona USA	DI 69,95
Destruction Derby 2	DI 69,95
Die Hard Trilogy	DI 69,95
Der Planer 2	DI 68,95
Descent 2	DI 79,95
Descent 2 Mission Builder	34,95
Down in the Dumps	DI 74,95
Dungeon Keeper	DI 69,95
Diablo Win 95	DI 79,95
Hugo 4	DI 64,95
Lands of Lore 2	DI 79,95
NHL Hockey 97	DI 69,95
Rivers of Down	DI 64,95
Saga Rally	DI 69,95
Tomb Raider	DI 64,95
Ultra Pinball 2	DI 69,95
Wing Commander 4	DI 59,95

*T-Com Firstclass MHC 96  
Spielervorteile auch im  
Internet: <http://www.MHC.de>*

Versandkosten Hardware: 14,90 + 3,- NN  
Versandkosten Software: 9,90 + 3,- NN  
Versand nur per NN, bei Stammkunden  
nach Vereinbarung. Bei Insatensverweigerung  
berechnen wir 50,- Kartopauschale.  
Angebote freibleibend. Nur solange Vorrat reicht

## Brandes Hard & Software

Postfach 3044 31262 Lehrte  
Tel. 05175-95201 Fax 05175-95203

Alien Trilogy	79,99	Die Siedler 2	64,99
Azael's Tear	64,99	Dungeon Keeper	74,99
Baphomet's Fluch	69,99	F1 GP 2	84,99
Bleifuß 2	54,99	Phantasmagoria 2	79,99
Bundesliga Manager 97	74,99	Road Rash	59,99
C&C Alarmstufe Rot	79,99	Schleichfahrt	74,99
Civilization 2	74,99	Syndicate Wars	74,99
Daggerfall	74,99	Topware Gold 3	34,99
Daytona USA	69,99	Ultra Pack 2	77,77
Diablo	74,99	Wing Commander 4	74,99

und noch vieles mehr, fordern Sie unsere Preislisite an!

Versandkosten: Vorkasse(V-Scheck) 6,90 Nachnahme 9,50 + NN

DIE **FETTGEDRUCKTEN** PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜBT

[illegible]



# Inserentenverzeichnis

21st Century	99
AB Union	76, 77
Acclaim	7, 20, 21, 53
Ari Data	111
Art & Play	59
Bomico	60, 61
Brandes	137
Bücher & Software	123
Call & Play	87
CD Rom Agentur Wolfrath	131
data Wirtschaftssysteme	149
Dekotec	33
Eagle Games	63
Electronic Land	57
Focus	83, 119, 127
Game It	105
Gametek	45, 55
Greenwood	15
Happy Future Soft	151
Hewlett & Packard	2
Hint Shop	129
Interactive Magic	31
Joker Verlag	29, 139
Jöllenbeck	97
Kopka Soft	133
Magic Bytes	43
Media World	133
MHC Computer	137
MicroProse	17, 49
Microsoft	10, 11, 50, 51
Mindscape	115
Multi Soft	63
NBG	141, 143
Nova Media Verlag	135
PC Welt/IDG	89
Philip Morris	152
Sierra	41, 65, 79
Softgold	121
Soundware Audio Team	39
SSV	137
TechniSat	69
Television/Moviestar	100, 101
Test 'N Take	97
Tewi Verlag	23
Visionova	37
Wial	72, 73

# AMIGA

**Restbestände superbillig!**



**AMIGA JOKER**

Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96  
(ab 10 Hefte ist ein Sammelordner inklusive)

~~7.-~~ **5.-** DM

pro Heft



**AMIGA JOKER SAMMELORDNER**

~~15.-~~ **10.-** DM

pro Stück



**AMIGA JOKER CD**

randvoll mit spielbaren Demos, CD-Movies, Szene-Demos, Zusatzlevels, Shareware, Sounds, Tools, Tips u.m.

~~29.-~~ **19.-** DM

pro Stück



**Cheat Disks 2 oder 3:** jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

~~15.-~~ **10.-** DM

pro Stück



**Diskettenaufkleber**

für 5 Bögen (= 40 Stück)

~~20.-~~ **10.-** DM

Bestelladresse: Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham  
bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland  
bzw. 10.- DM für Auslandsbestellungen dazu rechnen.

Ich bestelle: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Name

Ich bezahle: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Straße/Hausnr.

☐ per Nachnahme (nur im Inland möglich)

\_\_\_\_\_ PLZ.-Ort

☐ per Überweisung nach Rechnungserhalt

☐ per Vorkasse

\_\_\_\_\_ Unterschrift



**Mag nach der Totalüberholung im Heft nun auch tatsächlich kaum noch ein Stein auf dem anderen geblieben sein, ich bin immer noch ganz der alte: Nirgendwo sonst werden Leserzuschriften wortwörtlich geistreicher beantwortet als hier!**

## DURCHEINANDER

Nun bin ich doch ein bißchen durcheinander. Da läuft man zum Kiosk, um das neueste Online Kompakt zu kaufen, und dann steht drauf: Letzte Ausgabe. Schade, die Zeitschrift war wirklich gut. Dann der nächste Hammer: Amiga Joker – letzte Ausgabe. Dabei hieß es doch erst, daß er jetzt zweimonatlich erscheinen soll. Man kann doch nicht so eiskalt ein Kultheft vom Markt nehmen! Und dann noch Umzug und neue Adresse – irgendwie sind mir das ein bißchen zu viele Änderungen. Daß der PC Joker günstiger wird, ist zwar erfreulich, aber ich hätte trotzdem gern ein wenig mehr Hintergrundinfos zum Warum und Weshalb. bittet Sven Puklowski aus dem Internet.

Die Hintergründe der innerbetrieblichen Umstrukturierung liegen, soweit sie nicht diesmal in Editorial und Interna-Rubrik kommentiert wurden, auf der Hand: Aufgrund der katastrophalen Marktlage hinsichtlich Hard- und Software für dieses System war der Amiga Joker nun mal nicht mehr zu halten, während die Zeit für ein reines Online-Mag offenbar noch nicht ganz reif ist – immerhin wurden die unbestreitbaren Vorzüge von Online Kompakt aber zumindest teilweise in diesen Titel herübergerettet. Kurzum, wir werden uns zukünftig voll und ganz auf PC JOKER HEFT & SPIEL konzentrieren, was ja auch im Sinne der Leser sein dürfte. Und mal ehrlich: Wenn man das Heft so anschaut, dann haben sich doch alle Mühen und Risiken gelohnt, oder?

## KLARSTELLUNG

In meinem letzten Leserbrief (11/96) wollte ich nicht einmal andeuten, daß Ihr indi-

zierte Spiele testen solltet – schließlich liegt es uns allen fern, daß der gute Michael schon wieder die Staatsanwaltschaft im Haus hat. Bevor sie aber indiziert werden, sollte man sie schon testen; das ist schließlich legal und rein informativ. Denn zwar trifft der Bannstrahl Programme aus dem Genre der 3D-Dungeons besonders oft, aber kann es eine Lösung sein, sie deshalb völlig unter den Tisch fallen zu lassen? Zumal doch der Markt dafür offensichtlich vorhanden ist. argumentiert MGLner via AOL.

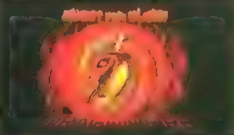
Natürlich werden wir grundsätzlich weiterhin ALLE Programme testen, sofern dies rechtlich möglich ist. Und das ist immer dann der Fall, wenn eine Indizierung bzw. Beschlagnahme nicht unmittelbar bevorsteht – ein Test in einem Magazin, das vom Kiosk geholt werden muß, nützt schließlich keinem.

## HELDEN, STIL & FEIGHEIT

1) Trotz meines eher gesetzten Alters von 32 Jahren wage ich gerne mal ein Spielchen und habe nun in Euren News gelesen, daß die 5. Folge von „Quest for Glory“ via Internet ausdiskutiert werden soll. Da ich nicht zu den Surfern gehöre, mich aber dennoch gerne an der Diskussion beteiligen möchte, werde ich das wohl per Brief tun. Das macht aber natürlich nur dann Sinn, wenn Sierra grundsätzlich grünes Licht für das Game gegeben hat. Vielleicht könnt Ihr das beantworten? 2) Eure Tests sind so objektiv wie eben möglich (etwas Subjektivität muß auch mal sein), die Aufmachung spricht an, und Ever Stil gefällt mir zunehmend gut. 3) Zum Thema Indizierungen möchte ich, angeregt durch die vielen Leserbriefe in der Novemberausgabe, kurz mein

Statement abliefern: Die ganze Aufregung kann ich nicht verstehen. Da ein großer Teil Eurer Leserschaft minderjährig ist, halte ich es für selbstverständlich, daß Ihr indizierte bzw. von Indizierung bedrohte Spiele gar nicht erst testet. Damit folgt Ihr lediglich den gesetzlichen Vorschriften, was mit Feigheit nichts zu tun hat. Da ich selbst Kinder habe, kann ich mich für Eure Haltung sehr erwärmen. lobt Heiko Hepp aus Lübeck.

1) Ja, „Quest for Glory: Dragon Fire“ ist inzwischen durch Sieras interne Zulassungsmühle und soll bereits im Sommer erscheinen – für Nicht-Surfer wie Dich anbei ein brandaktuelles Artwork aus dem Netz.



2) Besten Dank für die Blumen. Wir hoffen, die Neugestaltung gefällt Dir ebenso gut wie uns.

3) Verständnisvoll, vernünftig, fundiert: Mehr solche Statements, und mein Vertrauen in die Menschheit ist wieder hergestellt!

## WER ZAHLT, SCHAFFT AN?

Meines Erachtens ist es absolut unverschäm von Euch, den Lesern Informationen vorzuenthalten, auch wenn es um noch so jugendgefährdende Spiele geht. Schließlich bezahle ich für Euer Magazin und verlange deshalb auch vollständige Infos. Michaels Argumentation im Oktober-Editorial, wonach es sowieso unnötig sei, den x-ten Aufuß einer ausgelutschten Idee zu testen, halte ich für eine völlig bescheuerte Ausrede. Erstens gibt es ohnehin kaum neue Spielideen, und zweitens sind in den besseren

Vertretern des Genres durchaus Weiterentwicklungen festzustellen. Auch die Frage, ob es sinnvoll sei, ein Programm zu testen, das ohnehin bald auf dem Index steht, kann ich nur mit Ja beantworten: Schließlich wäre ich durchaus in der Lage, mir ein solches Game gegebenenfalls recht schnell und damit eben vor der Indizierung zu besorgen. Zu guter Letzt ist mir Euer Konflikt mit dem Staatsanwalt nun wirklich komplett egal – das ist Euer Problem und ganz sicher nicht meins oder das der anderen Leser.

Nur aus Neugier: Wenn jemand im Besitz eines beschlagnahmten Spieles wäre, das er vor der Beschlagnahmung ganz legal erstanden hätte, würde er sich dann nur durch den Besitz strafbar machen? So hört es sich nämlich in Eurer Antwort auf den Leserbrief „Erkennen Sie die Kopie?“ im Oktober-Ghostwriter an. Aber das wäre ja geradezu unglaublich! zeigt sich Dennis Humburg aus Staufenberg verblüfft.

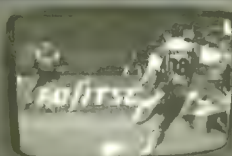
Sorry, aber Deine Argumentation ist derart jenseits von Gut und Böse, daß ich hier gar nicht näher darauf eingehen möchte. Gesetz ist nun mal Gesetz, und wirtschaftliche Risiken müssen in einem vertretbaren Verhältnis zum damit Erzielten stehen – alles andere ist Quatsch mit Soße. In diesem Zusammenhang mag es Dich interessieren, daß der Besitz beschlagnahmter Spiele in der Tat illegal ist; wann sie erworben wurden, spielt dabei keine Rolle. Möglicherweise erkennst Du ja jetzt die Tragweite der Problematik?

## ROTE KARTEN FÜR MANGELNDE SPIELTIEFE

Als neuer Leser Eurer Zeitschrift möchte ich Euch erst mal für die gute Aufmachung und die durchweg interessan-



# Fußball? oder...



**Deutschland: Samstag 19.30 Uhr**

ten Berichte loben. Mein eigentlicher Anlaß zum Schreiben ist aber das Editorial der Ausgabe 10/96: Ich konnte es zunächst gar nicht glauben, daß es tatsächlich eine Zeitschrift gibt, die sich mit den möglichen Folgen von stupiden und gewaltverherrlichenden Spielen auseinandersetzt und daraus sogar Konsequenzen zieht. Ich verstehe ja selber nicht, warum gewisse Magazine Programmen wie etwa „Pandora Directive“ fehlende Spieltiefe attestieren, während im gleichen Zug Ballerspiele bei der Spieltiefe mit „Gut“ abschneiden. Auch wenn ich sicherlich kein Freund von Zensur bin, halte ich es doch für richtig, manchen sogenannten Spielen die rote Karte zu zeigen. konstatiert Christian Mörken aus Hamburg.

Wenn es rein nach unseren Wünschen ginge, würden überhaupt nur unbestreitbare Hit-Games veröffentlicht. Oder zumindest würden wir unsere Leser in der Tat gerne vor fragwürdi-

gen Titeln warnen können; was jedoch im Fall von Index-Kandidaten nun mal zeitskritisch ist. Andererseits: Ginge es wirklich nur nach unseren Wünschen, läge vermutlich die gesamte Redaktion irgendwo faul am Strand herum...

## QUELLE DER MORAL

Mit Erstaunen las ich das Oktober-Editorial. Ich will nun gar nicht darauf herumreiten, ob und wann ein Spiel jugendgefährdend ist, denn der Punkt ist ein ganz anderer: Ihr seid eine Zeitschrift, die neue Spiele vorstellt. Und Ihr habt neben den jugendlichen Lesern eben auch erwachsene wie mich, die sich einfach informieren wollen – nicht selten hängt ja von Euren Tests eine Kaufentscheidung ab. Wenn Ihr nun ein ganzes Genre einfach wegläßt, so finde ich das erstens unfair gegenüber den Alternativen, und zweitens wird der Joker dadurch einfach unvollständig.

Für richtig halte ich es also, alle Spiele vorzustellen, auch auf die Gefahr hin, daß einzelne Titel indiziert werden – und meinerwegen auch mit dem Hinweis, daß dieses oder jenes Programm nicht für Personen unter xy Jahren geeignet ist. Denn wenn ich unbedingt moralische Ergüsse lesen will, dann gibt es dafür bessere Quellen als Euer Magazin! kritisiert Herbert Zach aus Wien.

Moral beiseite, wir sind eine Spielezeitschrift für ALLE und werden unsere Leser auch weiterhin über ALLE Neuerscheinungen informieren – jedenfalls über ALLE, wo uns dies nicht mit dem Gesetz in Konflikt bringt. Nicht umsonst veröffentlichen wir übrigens bereits seit Jahren die Altersempfehlungen der USK zu jedem Test.

## RUNDUMSCHLAG

1) Zum neuen Layout möchte ich mich der Meinung von Florian Sonnenburg (9/96)

anschießen: Ihr gleicht Euch immer mehr anderen Magazinen an, und diejenigen, welche den Joker wegen seines im positiven Sinne außergewöhnlichen Layouts gekauft haben, greifen nun zu den billigeren Konkurrenzmagazinen. 2) Etwa alle zehn Sekunden stirbt ein Mensch an den Folgen des Tabakkonsums, was offenbar niemanden stört – aber wenn es mal einen Einzelfall gibt, wo jemand aufgrund von Horrorvideos tatsächlich selbst zur Axt greift, geht ein Aufschrei durch das Land. Eure Aktion, keine Indizierungskandidaten mehr zu testen, mag Euch zwar hoch anzurechnen sein, mag aber nach hinten losgehen: Die Leser könnten sich anderen Magazinen zuwenden. 3) „Der Schatz im Silbersee“ war die dafür von Euch verlangten 19,80 DM nicht unbedingt wert. Kommt auf der nächsten Hit Collection-CD was Besseres? 4) Mit Euren Wertungen bin ich übrigens sehr zufrieden und teile immer in etwa Eure



Meinung. Kommt mir aber ja nicht auf die saumumme Idee, die Prozentnoten durch Sternchen zu ersetzen!

5) Ghost, hast Du eigentlich einen Lieblingsband oder ein Lieblingsspiel?

6) Wie wäre es mit einem neuen Sonderheft mit dem Titel: Die wilzigsten Leserbriefe der Welt?

regt Dirk Rose aus Rodach an

1) Mal davon abgesehen, daß wir das Layout inzwischen weiter optimiert haben: Kennst Du ein preiswerteres Magazin als PC JOKER HEFT & SPIEL?

2) Kein Wort mehr zum Thema Indizierungen, dafür zum Tabakkonsum: Daß es hier keine gesellschaftlichen Protestströmungen gäbe, wirst Du doch wohl nicht sagen wollen? Und auch hier halten wir persönlich Verbote nicht für den richtigen Weg, werden uns aber der jeweiligen Gesetzeslage beugen.

3) Nein, auf der nächsten Hit Collection kommt nichts Besseres, die ist nämlich überflüssig geworden: Mit diesem Heft hältst Du für nur 7,50 schließlich auch den unumstrittenen Megahit „Battle Isle 2“ in Händen! Tja, andere Zeiten, andere Sitten und Preise

5) Keine Sterne, versprochen!

6) Meine Lieblingsband ist der Einband dieses Hefts, und mein Lieblingsspiel ist... nicht jugendfrei und daher indizierungsgefährdet. Dabei braucht man dafür noch nicht mal einen Computer

7) Wollten wir dieses Sonderheft machen, käme eine Menge Arbeit auf Dich zu!

## HERZLICHEN GLÜHSTRUMPF

1) Ich will Euch erst mal gratulieren: Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstags! Macht weiter so und bleibt gesund!

2) Ich verstehe Eure neue Erscheinungsweise nicht. Wenn man jetzt für ein Jahr abonniert hat (zehn Ausgaben), bekommt man dann auch nur zehn? Und wie ist das mit dem Total-Joker und der Normalausgabe?

3) Als Jugendlicher möchte ich mal sagen, daß ich es toll finde, wenn Ihr indizierungsge-

fährdete Spiele nicht mehr testet. Die gehören einfach nicht in den Besitz von Kindern oder Jugendlichen

4) Habt Ihr im nächsten Heft einen Test von „Dungeon Keeper“?

5) Warum habt Ihr eigentlich wegen des „Weihnachtswunders“ im letzten Heft die Vor-schau geopfert?

weihnachtswundert sich Jörg Lang aus Manching

1) Danke heißt Hatschi oder so. Soviel zur Gesundheit bei diesem Sauwetter

2) Na, jetzt ist doch alles ganz einfach: PC JOKER HEFT & SPIEL erscheint zwölfmal pro Jahr, andere Versionen gibt es nicht. Und Alt-Abonnenten erhalten exakt so viele Ausgaben, wie sie bezahlt haben – was nach der eklatanten Preissenkung eine ganze Menge mehr sein dürfte!

3) So sieht es auch das Gesetz

4) Wenn es nach den Angaben des Herstellers ginge, hätten wir im letzten Jahr jeden zweiten Monat einen Test von „Dungeon Keeper“ im Heft gehabt. Warten wir's also einfach ab

5) Na, jetzt weißt Du's. Und, zufrieden?

## ÜBER STICK UND STEIN

Findet Ihr denn nicht, daß „Daggerfall“ eine bessere Wertung als 67 Prozent verdient hätte? Ich besitze zwar nur ein Demo, aber 75 Prozent würde ich dafür schon geben

Davon abgesehen habe ich da ein Problem mit der Joystick-einrichtung unter Windows 95: Trotz allen Fluchens und Betens erscheint immer die Meldung „Joystick not connected correctly“. Ich denke aber schon, daß er richtig „connected“ ist, denn im DOS-Modus funktioniert alles einwandfrei. Tja, und deshalb kann ich z.B. „Earthsiege“ nur mit der Tastatur oder mit mentaler Kraft kontrollieren. Wißt Ihr Abhilfe?

hofft Bernhard Krenn aus Ober-Grafendorf in Österreich

Was „Daggerfall“ betrifft, ist ein grafisch noch so schönes Demo nun mal nur die halbe Miete.

Jetzt aber zur vollen Problemlösung: Zuerst via Arbeitsplatz in die Systemsteuerung gehen und dort schauen, ob das Joystick-Link vorhanden ist. Wenn ja, anklicken und konfigurieren. Falls nein, wird's komplizierter. Via Systemsteuerung in „System“. Dort den Gerätemanager öffnen, unter „Audio-, Video- und Game-Controller“ muß hier der Joystick-Gameport angezeigt sein. Wenn ja, auf aktualisieren klicken und wie oben beschrieben konfigurieren. Falls nein, wurde wahrscheinlich die Soundkarte nicht korrekt erkannt; also komplette Hardware-Erkennung wiederholen. Wenn ja, aber durchgestrichen oder mit Ausrufezeichen versehen, hast Du einen internen Konflikt, der durch Klick auf „Eigenschaften“ angezeigt wird. Da wird dann aber die Ferndiagnose schwierig.

## PREISFRAGE

1) Was soll eigentlich dauernd die DOS/Win 95-Diskussion? Das ist ja fast wie damals der Amiga/PC-Streit! Ich glaube, daß die DOS-User einfach noch in der Mehrheit sind und die vielen Vorteile der anderen Seite nicht wahrhaben wollen.

2) Warum laßt Ihr den Stromausfall nicht einfach weg? Der interessiert mich nämlich überhaupt nicht!

3) In Euren Bewertungskästchen gebt Ihr meist einen Etwa-Preis des Spieles an – wäre es nicht möglich, daß Ihr in Euren Anzeigen nachschaut und den jeweils billigsten dort genannten Preis nehmt?

4) Wieso macht Ihr keine Lesertests wie im Amiga Joker? grüßelt Markus Fischer aus Guntersblum

1) Da könntest Du sehr wohl recht haben

2) Dein Wunsch war uns Befehl!

3) Erstens dreht es sich bei unseren Tests häufig genug um Spiele, die in den Anzeigen noch gar nicht genannt werden, zweitens sagt der schiere Preis in Inseraten noch nichts über die Versandkosten. Und genau deshalb gibt es hier wie überall sonst auch unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers, die wir übernehmen.

4) Falls es von der Mehrheit der Leserschaft gewünscht wird, werden wir Lesertests gerne in Erwägung ziehen. Also, Mehrheit, was wünschst Du?

## DER GENRE-SPEZIALIST

1) Das mit den Genre-Specials ist echt eine Superidee, weiter so! Vielleicht könntest Ihr ja auch mal was zu Herstellern machen, etwa über Geschichte, Spiele und andere wichtige Fakten?

2) Wie sieht es mit einem Test zu „Meridian 59“ aus?

3) NEWS! NEWS! NEWS! Ich bin der Meinung, Ihr solltet viel mehr News rund um Computerspiele und Softwarehäuser bringen, damit man als Joker-Leser immer auf dem laufenden ist.

4) Was hat es mit diesem „Weihnachtswunder“ auf sich?

5) Guter Zug von Euch, jetzt endlich 12 Ausgaben im Jahr herauszubringen!

6) Tja, das Thema „brutale Spiele“: Ich weiß, daß Ihr schlechte Erfahrungen in dieser Hinsicht gemacht habt, aber wir Leser wollen halt informiert sein. Trotzdem verstehe ich Euch, wenn Ihr die Teile nicht mehr testet

schreibt uns ein anonymes Leser

1) Danke. Allerdings sieht es momentan fast so aus, als würde der zweite Teil des Adventure-Specials in diesem Heft der unaufhaltsam steigenden Spiele-Weihnachts-Sturmflut zum Opfer fallen. Na, dann wird er eben im nächsten Heft nachgeholt!

2) Schon passiert, nämlich in dieser Ausgabe.

3) Auch schon mit dieser Ausgabe passiert

4) Dreimal darfst Du raten...

5) Auf zum vollen Dutzend.

6) Jetzt aber wirklich zum letzten Mal: Falls erlaubt, wird getestet

## BEGROSTERT

Hallo, Ghost, hier sind ein paar Fragen für Dich:

1) Wann bist Du gestorben, und wo steht Dein Grabstein?

2) Wie lautete Dein Name, als Du noch unter uns weiltest?



# BOTSOCGER

**Das neue  
Fußball-Action-Spiel  
mit der Dose**  
• 2 Spieler  
• 2 Gamepass  
• 1 Computer  
• Action & Fun pur

## Die ALTERNATIVE

PC-CD-ROM



3) Haben Eure alten Hefte Sammlerwert? Verkauft Ihr im Joker-Shop Originale oder Nachdrucke?

4) Eure Bewertungen haben bis jetzt immer gestimmt, bloß mit der Witzigkeit hat es (im Vergleich zu den älteren Hefen) etwas nachgelassen.

5) Mehr Ghost-Comics, mehr Ghostwriter, mehr Cocktail, mehr Top-Tips, mehr Besserwisser, mehr PC Joker! Dafür könnt Ihr das Heft auch ruhig um ein, zwei Mark teurer machen  
genehmigt Paddy Schmidt aus Wuppertal

1) Was, ich bin tot? Das ist ja schrecklich! Warum hat mir das bisher niemand gesagt? Und ich dachte immer, eine Bettdecke aus Stein sei halt der letzte Schrei.

2) Was interessiert mich der Name? Mann, Du hast eben behauptet, ich sei TOT!

3) Im Shop werden sorgsam gehütete Originale verkauft, die in der Tat teils Sammlerwert besitzen.

4) Kennt Witzigkeit also doch Grenzen?

5) Mehr PC Joker gib's nun ja auf jeden Fall, auch was den Umfang betrifft. Dafür haben wir den Preis allerdings gesenkt, statt ihn zu erhöhen – wir hoffen, Du nimmst uns das nicht allzu übel

### VERA AM MITTAG

Rein zufällig hatte ich just an jenem Tage schulfrei, als Michael bei „Vera am Mittag“ auf Sat1 zu Gast war. Na ja, er hat sich wacker geschlagen, auch wenn er seine geplante Lobrede auf Computerspiele nicht hat halten können. Erstaunlich fand ich aber, daß die beiden Jugendlichen keinen PC hatten, sondern eine Konsole! Im übrigen scheint Michael im letzten Editorial dieselben Klamotten zu tragen wie in der Show – leider sieht man seine grünen Socken nicht, die das Highlight seines dortigen Outfits waren. Und jetzt zu etwas ganz anderem: Im Nachhinein muß ich

nämlich leider zugeben, daß Ihr mit Eurem „Z“-Test weitgehend recht hattet. In meiner anfänglichen Euphorie war ich enttäuscht von Euch (siehe Leserbrief „Ange-Zettelt“ im letzten Heft), aber inzwischen machte sich auch bei mir Ernüchterung breit. Später wird das Spiel nämlich erstens hektisch und zweitens langweilig; Ihr lagt halt mal wieder goldrichtig.

Zum Schluß aber noch ein kleiner Vorwurf: Erst verursacht Ihr gleichzeitig Spannung und Vorfreude auf das „Weihnachtswunder“, und dann muß ich bis zum 3. Dezember auf Aufklärung warten! zappelt Ronny Manski aus Köln.

Michael läßt Dir ausrichten, daß er gar keine grünen Socken besitzt – vielleicht solltest Du Dir doch mal einen Farbfernseher gönnen? Spannung und Vorfreude waren hinsichtlich des „Weihnachtswunders“ freilich beabsichtigt. Und berechtigt, wie wir hatten.

### SCHREIB MAL WIEDER!

Getreu dem guten alten Motto der Post freue ich mich auf Zuschriften mit Lob, Kritik, Anregungen oder Fragen. Sämtliche Briefe, denen RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, werden persönlich von mir beantwortet, sei es in einem privaten Schreiben, sei es in aller Öffentlichkeit auf diesen Seiten.

**JOKER VERLAG**  
„GHOSTWRITER“  
MAX-LOIDL-WEG 4  
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:  
jokerpost@aol.com

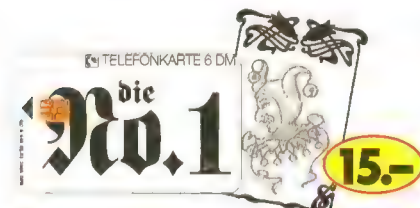
E-MAIL AOL:  
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:  
104125,1742

# JOKER-SHOP



**DAS SAMMLER-ANGEBOT:** PC JOKER-Jahrgang 93, 94 oder 95 inklusive Sammelordner.  
Jahrgang 93 (1/93 und 2/93 vergriffen) DM 45.- / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.- / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95 vergriffen) DM 45.-



**JOKER-TELEFONKARTE**



**WHALE'S VOYAGE:** Das Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung zum Spiel



**JOKER-BOX**  
für TC-Spieler



**DEMO-SOUNDS:** Drei Audio-CDs voller Soundtracks der Demoszene.  
DM 29.- pro CD oder das komplette Trio für DM 75.-



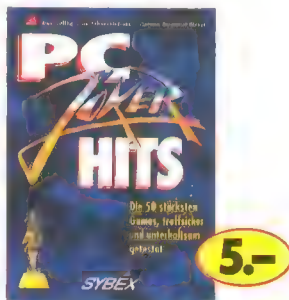
**DISKETTEN-AUFKLEBER:**  
DM 3.- pro Bogen (= 8 Sticker)



**MAUSPAD**



**ONLINE Kompakt**



**PC JOKER BUCH:** Die größten Klassiker aus den PC JOKER-MAGAZINEN.



**SAMMELORDNER**



**PC Joker**

**11**

**schiefenher!**  
 Microsofts neue Antispyware  
 Drogenfall  
 F-22 Lightning II  
 Bug! Der Planer

**MacOS "Tiger"**  
 The Fall From Castle  
 3D-VR

**PC**  
 "MacOS" -  
 "MacOS" -  
 "MacOS" -



je 5.-



5.-



**5.-**

**PC JOKER:** Jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.—

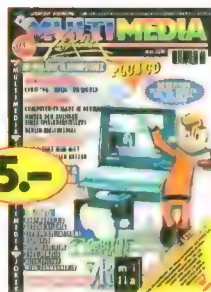
PC JOKER TOTAL-CD



ie 9,80



**15.-**



**5.-**

### MULTIMEDIA JOKER



je 5.-

**MULTIMEDIA JOKER CD:** Mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr

Ich bezahle

- ☐ per Nachnahme     ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung  
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle:

(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE

PC Joker

Name \_\_\_\_\_

Strasse/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG**  
**„JOKER SHOP“**  
**MAX-LOIDL-WEG 4**  
**85598 BALDHAM**

PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94 <input type="checkbox"/> 6/94 <input type="checkbox"/> 8/94 <input type="checkbox"/> 9/94 <input type="checkbox"/> 10/94 <input type="checkbox"/> 11/94 <input type="checkbox"/> 12/94 <input type="checkbox"/> 1/95 <input type="checkbox"/> 2/95 <input type="checkbox"/> 3/95 <input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 9/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 11/95 <input type="checkbox"/> 12/95 <input type="checkbox"/> 1/96 <input type="checkbox"/> 2/96 <input type="checkbox"/> 3/96 <input type="checkbox"/> 4/96 <input type="checkbox"/> 6/96 <input type="checkbox"/> 8/96 <input type="checkbox"/> 9/96 <input type="checkbox"/> 10/96 <input type="checkbox"/> 11/96
PC Joker Total-CD	<input type="checkbox"/> 3/96 <input type="checkbox"/> 4/96 <input type="checkbox"/> 6/96 <input type="checkbox"/> 8/96 <input type="checkbox"/> 9/96 <input type="checkbox"/> 10/96 <input type="checkbox"/> 11/96
Sammler-Angebot	<input type="checkbox"/> PC 93 & Sammelord. <input type="checkbox"/> PC 94 & Sammelord. <input type="checkbox"/> PC 95 & Sammelord.
Joker-Buch	<input type="checkbox"/> PC Joker Hits
Multimedia Joker	<input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 12/95 <input type="checkbox"/> 2/96 <input type="checkbox"/> 4/96 <input type="checkbox"/> 6/96
Multimedia Joker CD	<input type="checkbox"/> 6/95 <input type="checkbox"/> 8/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 12/95 <input type="checkbox"/> 2/96 <input type="checkbox"/> 4/96 <input type="checkbox"/> 6/96
Online Kompakt	<input type="checkbox"/> 7/96 <input type="checkbox"/> 8/96 <input type="checkbox"/> 9/96 <input type="checkbox"/> 10/96 <input type="checkbox"/> 11/96
Sonderheft	<input type="checkbox"/> Strategie <input type="checkbox"/> Adventures
Joker Hit Collection	<input type="checkbox"/> Nr.1 (Die Höhlenwelt) <input type="checkbox"/> Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)
CD-Tasche	<input type="checkbox"/> Stück
Demo-Sounds	<input type="checkbox"/> Cyberlogik 2.00 <input type="checkbox"/> Cyberlogik <input type="checkbox"/> CNCD
Disksticker	<input type="checkbox"/> Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	<input type="checkbox"/> Stück
Joker-Telefankarten	<input type="checkbox"/> Stück
Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück
Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
Wahle's Vovane Rollenspielf.	<input type="checkbox"/> Stück





A12001 2,5" HD 80 MB plus Kabel, Schrauben, Software 80 DM, M-Tec 1204 + 4 MB PS/2-Simm + Co-Pro 140 DM, 100% ok, Tel. 0043 (0) 6138/2206, Peter Johannes, Österreich

Achtung Super Angebot! Verkaufte Amiga 1200 im Tower, 420 MB Wechselplatte, SCSI, 2 MB Chip, 4 MB Fast, Monitor, Bildschirmfilter, Kleinstromschaltplatine auf A500, Maus, Joystick, 2 CDs. Beneath a Steel Sky und Wing Commander/Dangerous Streets, Alien Breed 3D II AGA, komplett für nur sagenhaft schlappe 1250,- DM. Tel. 02372/3409

Verk. Amiga 2000 + Monitor, 3 MB RAM, Laufwerke, Maus, Festplatte 40 MB, Joysticks, haufenweise Software, über 100 Spiele für 500 DM. Tel. 07731/47416

Verk. A500, 2 MB, 2 Laufwerk, Philips Monitor, 12 orig. Spiele u. Zubehör, Anstoß, BM Hatrick, Russelsheim, Pizzo Con, Eishockey Man. usw. VB 600 DM. 080301/63920

A1200, 28 MHz, 6 MB RAM im Tower + 850 MB West Dig + 3 x 1 1/2 + 1 x 1 1/4 Zoll Laufwerk + 9-Nadel-Drucker (Farbe) + Monitor 1084 + Computertisch für DM 2300, Tel. 05264/8423

A500: 2. LW + 2,3 MB + TV-Mod + Maus/Pad + Joysticks + Jypad + Bücher + A1-Lösungen + ca. 130 Disks + div. Spiele + 8 MB, Worms, Renegade, Piz-Con, Act. Preis n VB 0372371895

Verk. für Amiga 600 Turbokarte 68020 28 MHz inkl. 4 MB RAM für 400 DM (Apello) und die Grafik-Karte für 100 DM Tel. 0161/3303301, fragi nach Sven

A1200, 340 MB HD, Blizzard 1220/4, CD-Overdrive + CD32-Em, Monitor CD 8802, 2 Laufwerk, Joystick, Jypad, CDs, Anwen- + Spiele, VB 1800,-. Tel. 05302/6805

High-End A1200er zum Low-End-Preis! A1200, Kick 30, orig. Disk-Laufwerk (keine Kompatibilitätsprobleme!), Blizzard 1230-IV Turbokarte (68030, 50 MHz), 10 MB RAM 88 MB Fast-RAM 60 ns, 2 MB Chip, 1 GB Festplatte, 2 x CE-ROM (mit CD32-Emulation + 4 CDs), 5,25"-Zweifelhafter (mit 60 Disks, z.B. f. Backup), wenig Studium für nur 1250 DM abzugeben! Tel. 07306/33182 (Matthias)

Verk. Amiga 1200, zweites Laufwerk, ca. 40 Spiele, Amiga Joker von 1991-96, div. Lösungen und Cheats, Leerdisketten, 2 Mäuse, 4 Joysticks, 1000,- VB. Ulf Grahmann, Hauptstr. 62, 36320 Kirtorf

Verk. für A1200, MTCC Turbo 030/28 MHz + 8 MB f. 250 DM, Nitze 30 DM, Jypad-Hobby-1 CD32 20 DM, LW intern 30 DM, 1200-Platine 50 DM. Tel. 03528/445219 Ronny

A1200 + 6 MB, 250 MB FP, CD-ROM, 2 LW, Apollo 1220 68801, MPS 1270 Drucker, Monitor 14385, Originalspiele, Diskette + CD, 2000 DM VB. Tel. 0231/635485 ab 16 00

Amiga 500 mit: 2 LW, 1 MB RAM, KS 2.0, Umschaltplatine, Maus, Joystick, viele Spiele u. Anwen- + Zeitschriften, Bücher 03921/981683, Steffen

Amiga 500 1 MB, Commodore 10845 Farbmonitor, Action Replay, Mouse, Joystick, Spiel, Handbücher, VB 700,- K. Rielbrack, Tel. 05481/98013 ab 18 Uhr

CD32 + Wing Commander, Gloom, Oscar, Dangerous Streets, Dragons, Elite 2, Heimdall 2, Theme Park + 2 weitere CDs für nur 300,- DM! (noch Vererb.) Tel. 0511/574551

Verk. A1200/10 MB in Desktopgehäuse mit abgesetzter Tastatur, mit Blizzard IV 68030 mit 15 MHz/SCSI-II Controller/IDE 850 MB/1 HD und 2 CD-Laufwerke, 2 Wechselrahmen für AT und SCSI-II Platten, 220 Watt Netzteil mit Ther-

mofalter (alles im Gehäuse), 1 ext. 4-fach-CD-ROM mit Netzteil und Alfa Data Controller, Anschluß an PCMAA-Port, Monitor 1085 ST/2, Joysticks, 1 Pad, ca. 900 Disks, CDs, Zeitschriften, Bücher, 1 TV-Modulator für 1085 ST/2, Mäuse (1 Infrarot), 1 ext. Netzteil (16 Ampere) mit Lüfter für A1200/500/600, Ersatzlaufwerke und noch sehr viel Zubehör! Auch einzeln. Tel. 09261/63540 ab 00.00 Uhr (Marco)

Verkaufe A500, A2000, 1200 (T), Speicher, Controller, AT und SCSI HDs, RGB und Multisynch, Monitore, Zusatzteile wie Vlap, Toccata, Grafikkarten, Software wie Spiele, Anwender und CDs Tel. 09727/1023

A1200, 6 MB RAM 175 HD, Turbokarte 1220, Drucker 24 Nd., Man. 1084, 2 x Joy, 2 x Maus, sehr viele Original-Spiele und Programme, z.B. Siedler, Bing, Frontier II u.a. Tel. 03571/413645 VB 1800

Verk. A500 1 MB + HD 250 MB inkl. 2 MB RAM + Monitor + 2 ext. LW + 4 JS + Bücher + AJ 10/92 - 12/96 + ca. 30 Spiele (Originalen), VB 1000,-. Tel. 02405/94935

Verk. 2,5" Festplatte 250,- DM, Monitor 10845 280, PS/2-Sim 4 MB 40, DM, Drucker Star LC 200 Color 250,- DM, Tel. 03437/916153

A1200 + 053 1 + 50 MHz + 6 MB, 850 MB HD + 2fach-CD-ROM + Maus + Joystick + 12 CDs + 10 Games (Bing!) AGA, J. VB 1900, (NE 2400), A500 f. 80,-. Tel. 07463/5375, René, 17. Uhr

Verkaufe CD32 + 11 Spiele und 2 Joypads. Alles in bestem Zustand Preis 400 DM. Tel. 05473/1306

A500 + 1 MB + 2 Laufwerk, div. Zubehör, HF-Modulator, div. Originalen, alles 100% ok für 150,- DM zu verkaufen. Tel. 0172 3624440 ab 19 00

Amiga 3000 Tower (Commodore-Original-Version) mit 68040 CPU, A3640 Turbo-Board, 18 MB RAM, Quantum 200 MB HD, Pizcoso Grafik-Karte, Vortex PC-Board 80486-SLC-50-Turbo-Version mit 8 MB RAM, 105 MB HD, Vortex Monitor Switch, 14" VGA-Monitor und vielen weiteren Extras im Wert von über 10 000 DM für 4500,- VB zu verkaufen unter Tel. 0711/712174

## BIETE SOFTWARE

Genial günstig! Breathless 28,-, Der Seelen-turm 25,-, Pinball Illusions, FIFA Soccer, Amiga Money je 20,-, Bantshie, Beneath a Steel Sky, Mr. Nutz, Wing Commander CD32 je 15,-, Lethal Manthaus Soccer, Black Crypt je 10,-, Maxon Multimedia 35,-, Das Große A500-Buch 15,- diverse kleine Amiga-Joker, Amiga Plus u. Amiga Magazine, Suche Bloodnet AGA! Tel. 089/3568641 (evtl. Anrufbeantworter)

Amiga-Originale z.B. Ork, Leander, Agency, Air Support, ATR, F-117A, Dogfight, B-17, Assassin, DSA 1, Strix, ID 3, Gunship 2000, Monster Mix 2. Lste gegen 1,- RP anfordern. René Paape-Reimer, Fischerstr. 8, 17268 Templin

Stamhtl, Humans 3, Cedric, Seelen-turm, Colonization, Sens Saccor 96, Samba Partite, CD. Worms, Erben d. Erde, Pinball Illusions. Pro Spiel DM 20. Tel. 04101/690348 ab 18 Uhr

CD32: Paws of Fury 20 DM, A500 A-Train 20 DM, Dominator, Dragon Spirit, Power Drift, Starquake je 10 DM. Tel. 02732/80791

Verkaufe A500-Spiele, ca. 30 Stück, Original-Verpackung, z.B. Kolombus, Jungle Strike, Colonization, zwischen 20 u. 30 DM. Tel. 03433/741812 ab 18 Uhr

Verk. Zeppelin, Zwölf, Civilization, F117-A, Combat Classics 2, 1849, Syndicate, Theme Park, Whales Voyage, Desert Strike je 20 DM + Por. A. Giese, Weidenweg 11, 39261 Zerbst

EoB 1, James Pond 2 AGA, Indy 3, Pirates, Annie je 10 DM, Overdrive, Leander, Jurassic Park je 20 DM, Dragonstone, Bubba'n Sit je 30 DM, Double Dragon 5 DM, Mailk Fischer, Emscherpolder 48, 44141 Dortmund

Verk. für A1200 100% Originals Lost Vikings, Heimdall II für je 25,- oder alle beide für 45,-. Tel. 08726/1546

30 DM Némec IV, Sim City 2000, Super Skidm., 20 DM AGA: R. of the Robots, Jurr. Park, Imp. Miss. 2025, ECS, Starlord, Battle Field Creator, Chaos Str. Back, Magic Pockets, Powermanger, Adv. Collection, 40 MB Harddisk, 10 DM AGA, Dennis, Oscar (beide o. Verpack-), Act. Replay MK3 30 DM, 03943/604689

AGA Legends, AB 302, Spider, Seelent., Oldt., Aladdin, BMH, SSF2 Turbo, UFO, Theme Park u. ECS Némec 4, Mad News, S. Skidm., Data, Lollypop u. o. 0641/46260 - Frank

Zuschlagen! Alien 3, Microcam, 1869 AGA, Blastor, First Samurai, Dune, Lemmings II, No Second Prize, 3D Construction Kit für je 20,- DM. Außerdem Blizzard 4 MB RAM Karte für 150,- DM. Tel. 07744/5018 (Axel)

Verkaufe für CD32-Games & Anwender-CDs von 5-30 DM, CD32 für 199 DM. Lste gibt es für 1 DM Rückporto. Schreibt an: Thomas Burkhardt, Uferstr. 2, 08324 Bockau

Neu neu neu Beneath a Steel Sky 24 DM, Dreamweab 24 DM, Second hand Global Gladiators, Push Over, Turning Points, Reunion, Traders, 1990/93-Edition je 17 DM, F-15 II, Lemmings + Oh no more Le., No 2 Collection je 24 DM, VK + 6 DM, NN + 12 DM Tel. 09628/8459

Verk. 40 gute originale Amiga-Spiele! ECS/AGA/CD, 5 - 35 DM + Musik-CDs/77/12", Rock/Metal/RP. Lste gegen RP: René Clabes, Post 1508, 34238 Vellmar

Verkaufe A500-Spiele, Der Patrizier, Railroad Tycoon, Jurassic Park, Lethal-Sammlung, Risselheim u. Aufschaltung Ost Preis nach Vereinbarung. Tel. /Fax 02603/3482 ab 15.00 Uhr

Verkaufe Beneath a Steel Sky, Bloodnet, Pizza Connection, Die Siedler, Lemmings II, Reunion, Willy Beamsht, Dune II je 30,-, Theme Park AGA 35,-, Mad News 40,-, Bing! AGA 45,-, alle 100% Originalen. Tel. 03931/714256 (Mirko)

Suche Tauschpartner für Spiele Habe und suche neue Spiele. Lste an Mike Balch, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

Verkaufe Amiga 1200-Spiele zu je 30 DM. Alles Originale, z.B. Alien Breed, Wing Commander, Pinball Fantasies usw. unter Tel. 0211/674433 ab 18 00

Traders, Stellar, Crusade, Space Quest I-3, Pirates, Gods, Vyrus, Populous, Phantasy 3, Chaos Str. Back, Carrier Command, Journey, einige Infomacs. Tel. 0721/813992

Breathless, Die Siedler, Pinball Illusions, F117A, Lionheart, Lords of the Realm, Flash-back, PQ 2, PQ 3, RIFA Soccer, Goal. Preis n. VB. Tel. 06138/226015

UFO 25,-, GP 20,-, Down Patrol 25,-, Colonization 40,-, Doppelgänger 30,-, Zeppelin 30,-, BMH 30,-, BMH Supporter 25,-, Elite II 15,-, Starlord 15,-, Pirates 15,-, Warrior of Releynie 10,-. Tel. 0345/6130709

Verk. Software Manager, Eishockey Manager und Hollywood Pictures (einzeln 20,- oder alle drei für 50,-). Tel. 0391/9415961

Verkaufe billig aktuelle A-Spiele, z.B. Colonization 40 DM zwar nicht umsonst, aber Lste gegen 1 DM Rückporto, Abr. Alexander Schröder, Wiedebrocksheide 19, 49324 Melle

Verkaufe Amiga 1200 m. CD-ROM, Scanner, 2 Disk-Laufwerk, Monitor, Modem u. 40 Originalspiele Preis 1300 DM Täglich von 17-19 Uhr, Tel. 0211/315871

Verk. Originale, Steel Sky 15 DM, Seelen-turm 15 DM und Turrican 3 + Simon T. Sorcerer + Indy 3 + Monkey 1 + Zak McKracken + Maniac M. aus. 50,- DM 03268/445219, Ronny

Originale Space Hulk, Black Crypt, B Data II, Hero Quest II, First Samurai, Ab 17 Uhr 03921/98169, frag nach Steffen

Mad News, SWOS, Sens. Saccor Int., BMH AGA, Burntime, Patrizier, FIFA Soccer, Bantshie AGA, Sim Life, Rise of the Robots, Jurassic Park Alles gegen Gebot 06533/4385 ab 18 Uhr

Ca. 100 Spiele für Amiga 2000 zu verkaufen, von DM 5,- bis 30 DM, z.B. Risselheim II, Indy II und IV etc. Tel. 02203/66838 nach 19 00 Uhr, nach Frank fragen

F Amiga 500 z. verk. Super Lste Hockey und Police Quest. Info Tel. D1 0171/3007186

Verkaufe Spiele für den Amiga und den PC. Némec IV, Indy 4, Sim City 2000, Tornado, Rise of the Robots, Worms, Grand Prix 1+2, Pole Position, Die Siedler 1+2, Civilization 1+2, R-Type 1+2 und viele andere Titel. Anfragen karst, Tel. 09727/1023

10. DM Grand National, Iron Tracks, Island of Lost Hope, Karling Grand Prix, 15. DM. Blue Angels, Eishockey Manager, Falat Heritage, Great Courts 2, Mixed Collection Storyby, Powermanger, Turrican II, Wing Commander 20. DM Bundesliga Manager Pro, Burntime, Centurion, Der Clay, Clusim, Lemmings 2, Pirates, Puggsy, Railroad Tycoon 25, DM. Anstoß Die Siedler, Fields of Glory, Horne, Die Expedition, Pizza Connection, Theme Park, F1 GF Civilization 30 DM, Colonization 35 DM, Alles Amiga-Originale Tel. 0211/316522

Verk. Coloniz., Die Siedler, Civiliz., Patriz., Sens. W.S., BMH + BMH, Fate Lost Vikings, Speedball 2, Leander, SS 2, Heimdall 1+2, Lotus 3 usw. je 20,- 40,-. Tel. 02405/94935

Amiga-Orig. Spiele z. verk. A-Train 20 DM, Ambermoon 20 DM, Erben d. Erde 35 DM, Die Schicksalsdlinge 30 DM, Dune II, Lemmings + Oh no more Le., No 2 Collection je 24 DM, VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel. 09628/8459

Neu neu neu Beneath a Steel Sky 24 DM, Dreamweab 24 DM, Second hand Global Gladiators, Push Over, Turning Points, Reunion, Traders, 1990/93-Edition je 17 DM, F-15 II, Lemmings + Oh no more Le., No 2 Collection je 24 DM, VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel. 09628/8459

## SUCHE SOFTWARE

Suche Tauschpartner für Spiele Habe und suche neue Spiele. Lste an Mike Balch, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

Suche dringend für A500 Formula One Grand Prix von Monaco 1993, Tel. 03473/810895 (Andreas) ab 17 00 Uhr

Suche f. Amiga das Spiel Monkey Island 2 für 25,- sowie die Amiga-Joker-Hefen Nr. 9/90 u. 1/91 für je 7,-. Zahle nahezu sofortigen vorkosten Tel. 03671/612698

Suche Rollenspiel Fate Gates of Dawn. Zahle gut. Tel. 02588/536 ab 16 Uhr

AGA-Orig. aller Art, u.a. Bing, Rise of the Robots, Némec IV (b. Touch bis 3 Games pro Game von dir) R. Nowak, Klitzschen 18 B, 01587 Riesa

A Sunde Pool of Radiance, Curse of the A Bonds, Secret of the S. Blades, Dark Queen of Krynn, Buck Rogers (beide) Norrig Tel. 07152/54585 (Norman)

Suche Gateway + Treasure of The Savage Frontier, Star Control, Dragon Wars, Ambermoon, Ambermoon, Nori Originale (Tausch!) Tel. 07152/54585 Norman



kostet

Deine private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

**Joker Verlag**  
Kleinanzeigen  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham

**WICHTIG!!** Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Suche für A500 Mod TV, Tel.: 05191/5187

Suche für A500 Das Schwarze Auge und North and South. Tel.: 0641/47646

Suche folgende alte Amiga-Games: Virus, Moonstone, Star Wars 1. Tel.: 06074/70243 (Thorsten)

## KONTAKTE

Biete Amiga-Software zu Super-Preisen! Tel.: 0177/2487773

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele und Anwendungen. Schreib an Armin Wilde, Frühlingsstr. 3, 83308 Trostberg

## TAUSCHE

Suche Castles 2 (CD), Rise of the Dragon sowie Switchworld. Biete verschiedene Amiga-Spiele (auch CD). Bitte nur Originale. Tel.: 03445/772178

CD32: Suche Dispos, Hero, Bubble, a Squeak, Soccer Kid, Ruff'n' Tumble, D/Generation. Biete CD32 u. AGA u. NON-AGA-Games z.B. Star Trek, Sim 2000. 03843/82425

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 9, 20146 Hamburg

## VERSCHIEDENES

A1200-Take Off! A500-Emulator, Scala auf 2-MB-1200er, CD32 Checkliste uvm. DM 10 inkl. Porto (Kurzinfo) DM 1,-. RPJ! M. Wiesert, Drosselweg 2, 86641 Rain/Lech

Super-Cheatsdisk mit Tausenden von Tips & Tricks und Lösungen für nur 10 DM. Schreib an: Tom Eitel, Schubertstr. 10, 38226 Salzgeber

Verk. nicht ganz vollständige AJ-Sammlung, ca. 60 (!) Hefte, gr. teils s. g. erh., VHB 150, DM 0621/4815231, Mathias

Verkaufe die kompletten Amiga Joker-Jahrgänge 94 + 95 mit Sammelordner + Jahrgang 93 (komplett), nur 100, DM. Slovenia Pasalic, Boehmenwaldweg 20, 70736 Fellbach

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: The Dig, Zork Nemesis, Monkey 2, Indy 4, Terra Nova (nur Vorauskasse!). T. Hill, Andechs Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Hilf! Wer hat Erfahrung mit C64-Emul. und Anschluß des 1541/1571 Laufwerks am Amiga? Zahle gut! Michael Pohlmann, Opladener Str. 113 a, 40764 Langenfeld

Schnäppchen! Amiga Joker-Jahrgänge 93, 94 u. 95 für je 30,- DM oder alle drei zusammen für nur 80,- DM. Top-Zustand! Außerdem div. Amiga Games-Ausgaben für je 3,- DM. Ruf an! Tel.: 07744/5018 (Axel)

Maxon C++ Dev 3 300 DM, Mega-Cheat-Disk (Tips zu ca. 1500 Games) 10 DM, Thomas Kager, Altheimweg 8, A-8151 Hitzendorf, AUT, 004331/372096

Verkaufe AJ 4/90 - 1/96, Preis nach Vereinbarung, außerdem alle Lucas Arts-Games von Maniac 1 bis Indy 4. Tel.: 04122/47907

Verk. Squirrel SCSI-Controller zu 80 DM, CD32-Spiele: Erben der Erde 40 DM, Star Crusader 30 DM, Microcom 30 DM, A1200: Fear 25 DM, Star Trek 30 DM. Tel.: 08223/5356

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3 für je 5 DM. Jessica Hebing, Hugenottenstr. 22, 61381 Friedrichsdorf

Lösungen: Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Simon the Sorcerer 1+2, Goblins 1+3, Zak McKracken, Kyandia 1+3, Loom je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe alle Amiga-Joker-Hefte von 1/91 bis 12/95, Preis n.V., verkaufe zusätzlich noch das Malprogramm Paint Point 2.0 (45,- DM) sowie Death or Glory: Das Erbe von Morgan und Skelator: Crew (je 25 DM). Tel.: 03735/23445 (Anrufbeantworter geschaltet)

A1200 Take Off! v. 1.1 mit A500-Emu, Super Kickstart, CD32-Checkliste, Scala 2 MB u.v.m. Für 10 DM VK inkl. Porto bei: M. Wiesert, Drosselweg 3, 86641 Rain/Lech

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse!). T. Hill, Andechs Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Rave Starion 1+2: 20 Disketten mit Samples für Techno Dance-Produktionen. Dazu die neueste Version des Protracker. Alles mit Anleitung + Tips & Tricks für DM 40,- + Porto. Marcel Smaz, Dringsheidstr. 29, 22119 Hamburg, Tel.: 040/6533499 oder 0177/2594028, call now

Suche Amiga Joker-Ausgaben: Nr. 11, 12/89, Nr. 3/90, Nr. 6/7/92, Nr. 6/7/95, Nr. 6/8/93; suche alte ASM-Ausgaben. Zahle gut! Schreib an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Fun-Time, das Diskmag für den Amiga. Die aktuelle Ausgabe gibt's für eine DD-Leerdisk + 2 DM RP bei S. Brylka, Wieshofweg 78, 45789 Gelsenkirchen

Verk. über 800 Lösungen, Tips, Cheats u. Tricks ab 3 DM Vorauskasse. Liste gegen 1,50 DM in bar A. Nartebaum, Am Krummenweg 1a, 40885 Rlg. 02102/18331

Amiga Magazin 9/89-9/96 je 2 DM, Amiga Special 12/90-05/95 je 2 DM, Amiga Joker 11/89-9/96 ab 1 Ausgabe nur komplett gegen Gebot. Amiga Plus Nov. 91, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11/92, Jan. 93, Apr. 94, Jan. 96 je 2 DM. Amiga Games 4, 11/92, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12/93, 1, 3, 11, 12/94, 1, 2, 3, 7/95 je 2 DM. Tel.: 0211/316522

Bucher 10,- DM: Das Musik Buch, Tips & Tricks, Das große Floppy Buch, Tips & Tricks, Die besten Amiga Utilities, Die Larry Story, Datamaster plus/prof. Know How, Textomat/Beckertext, GFA Basic, Schnelllektüre Beckertext II, Das große Buch zu Amiga Dos, 5,- DM: Das Aufsteigerbuch, 10,- DM: Deluxe Paint III Schnelllektüre 15,- DM: Das neue Supergrafikbuch, Das große Animationsbuch, Amiga Toolbox, Der Film, Das große Deluxe Paint III Buch, Das große Deluxe Paint IV Buch, Deluxe Paint IV 25,- DM: Das große Amiga 2000 Buch, Amiga Intern Band 2, Multimedia Maker Amiga, Grafik mit Amiga Basic, Amiga und Video, 30,- DM: Amiga Box, Alles über C64 Progr. Handbuch. Tel.: 0211/316522

Verk. Amiga Joker 11/89 bis 10/93 in Bestzustand für 200 DM inkl. Sonderheft 3 und Porto, evtl. auch einzeln! Tel.: 089/6015430

Alle Games, auf dem A1200 spielbar! Mit dem Kick-Emulator 1.3 für nur 10 DM inkl. Porto bei: Kristian Yucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse!). T. Hill, Andechs Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Lösungen zu The Dig, Simon 1+2, Indy 3+4, Monkey Island 1+2, Maniac, Manion u.v. Bei K. Yucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875. Liste gegen Rückporto

## Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlichen meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC-Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch         | <input type="checkbox"/> Kontakte       |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



# data diamonds

**Spitzensoftware zum Superpreis!**

## Bank Contact

Bankenverzeichnis Deutschlands  
auf CD-ROM  
mit ca. 34.000 Einträgen.  
Datenexport möglich.



**DM 19,95**  
unverbindl. Preisempfehlung

## Top Shareware II

575 topaktuelle 32-bit  
Anwendungsprogramme  
für Windows 95.

## Top 1200

Topaktuelle  
Windows 95-Treiber  
für ca. 1200 Geräte.



**DM 19,95**  
unverbindl. Preisempfehlung



**DM 19,95**  
unverbindl. Preisempfehlung

## Top Games

129 topaktuelle echte  
32-bit Spiele  
für Windows 95.



**DM 19,95**  
unverbindl. Preisempfehlung

## Top NT-Treiber

NEU! Topaktuelle 32-bit  
Treiber für Windows NT



**DM 19,95**  
unverbindl. Preisempfehlung

## Firmendatenbank Europa

data diamonds  
Spitzensoftware zum Superpreis



700000 Firmenprofile mit über  
100000 Produkten aus 20 europäischen Ländern  
Einkaufsführer und Produktverzeichnis

**DM 49,95**  
unverbindl. Preisempfehlung

Eine professionelle Firmendatenbank mit ca. 700000  
Firmeneinträgen aus 20 europäischen Ländern. Bis zu 90000  
Wirtschaftsadressen einzelner europäischer Länder auf CD-  
ROM. Die Software verfügt über eine Exportfunktion von  
Datensätzen in diverse Ausgabeformate. Über eine Druckfunktion  
können Datensätze ausgedruckt werden. Die Datensätze enthalten  
die komplette Adresse des Unternehmens mit Telefon und ggf.  
Telefax und Geschäftsführer. Bis zu 120000 Produkt- und  
Branchenbegriffe sind in einem Register mit den Datensätzen  
verknüpft. Recherchemöglichkeiten über div. Suchfunktionen.

**data gmbh**

Steingerweg 1, 85748 Garching

Zu beziehen im Fachhandel oder über den Hersteller.

TELEFON: 089/326789-0 FAX -99

## AUSGABE 2/97 ERSCHEINT AM 7. JANUAR

### mit den **Vollversionen** von 3 Top-Spielen auf CD-ROM

Ob im Abo oder ab 7. Januar am Kiosk, sichern Sie sich die neue Ausgabe von PC JOKER HEFT & SPIEL. Nur hier bekommen Sie wieder rund 150 prall gefüllte Seiten mit kompetenten Tests der neuesten Spiele, informativen Hintergrundinformationen, praktischen Lösungshilfen sowie interessanten News. Und dazu eine Begleit-CD mit gleich drei packenden PC-Spielen in der deutschen Vollversion – alles zusammen für nur **7,50 DM.**

## Jack Nicklaus Golf - Tour Collection

### MIG-29 Fulcrum

### Transarctica



## REDAKTIONELLE

### HIGHLIGHTS

#### Messeberichte:

Computer 96, Bits & Fun

#### Online:

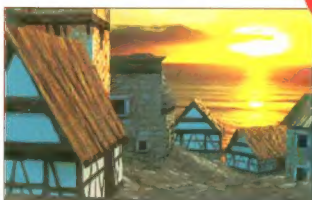
Guide zu den besten Downloads

#### Special:

Adventures

#### Tests:

Das Schwarze Auge III, Panzer Dragoon, Comanche 3 u.v.a.



## SPIELSPASS FÜR MONATE

### Jack Nicklaus Golf - Tour Collection

Nobelsport total auf unserer Begleit-CD: Freuen Sie sich auf Accolades ebenso schicke wie komplexe Golfsimulation im Namen des amerikanischen Superstars. Wir präsentieren Ihnen die aufgepeppt „Signature Edition“ zusammen mit Zusatzkursen und einem Szenarioeditor für eigenes Parcoursdesign. Selbstverständlich inklusive einer komplett deutschen Anleitung.

### MIG-29 Fulcrum

Die klassische Flugsimulation von Domark läßt Sie im Cockpit einer russischen MIG-29 Platz nehmen. Erlernen Sie den Umgang mit dem hier erstmals simulierten Kampfflugzeug der ehemaligen Sowjetunion, und treten Sie mit diesem ungewöhnlichen Stahlvogel gegen die Streitmacht des Westens an. Wir offerieren Ihnen dieses revolutionäre Spiel in der deutschen Vollversion.

### Transarctica

Die Bahn fährt immer – selbst in diesem phantastischen Endzeitszenario nach, da die Welt über und über mit Eis und Schnee bedeckt ist. Als Lokführer eines gigantischen, waffenstarrenden Dampfzuges bereist der Spieler die frostige Erde, um gegen die Konkurrenz zu kämpfen, nach Kohle zu schürfen oder in Städten Kontakte zu knüpfen. Von Silmarils' abenteuerlichem Genremix mit der eingängigen Bedienung und opulenten Grafik werden Sie sich wochenlang nicht lösen können!





# Wenn Sie starke PC-Software suchen...

## Brandaktuelle Neuheiten 1997



**730 Erotik Dreams** Ein riesen Paket rund um die Erotik. Tolle Bilder in Fotoqualität und in brillanten Farben lassen die richtige Stimmung aufkommen. Sämtliche Bilder lassen sich weiter verarbeiten.



**731 Großaufnahmen** Sie erleben die aufregendsten Frauen von ca. einem Meter bis hin zu ca. 20 cm Sichtabstand. Sie werden erstaunliche Dinger entdecken. Viele Fotos mit allen Details sichtbar werden Sie verzaubern. Greifen Sie am besten sofort zu.



**732 Bizarre Busen** Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen oder runden Wellen, wo Sie sich bis zu riesen Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Exemplare bis zu 50 cm Länge!!! ECHT-WAHNSINN!!!! Entdecken Sie die Busen der Busen.



**733 Zeichentrick-Erotik** Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neuartige Erotik-Idee. Sie werden begeistert sein. Mit Zeichentrick werden Dinge möglich, die real nie existent sind und nie möglich sein würden. Schauen Sie selber.

Jedes  
Erotik-Sonder-Paket  
nur 39,- DM



**740 Label Pack** Verschiedene komfortable Programme, um wirklich kinderleicht Labels aller Art für Disketten, Kassetten oder Adressen... zu erstellen und natürlich zu Drucken.



**741 Copy/Repair-Pack** Irgendwann ist's jedem mal passiert. Plötzlich ist ein Programm kaputt oder Daten gehen verloren. Mit diesem Paket haben Sie alles im Griff. Top Kopierprogramme, Disk Doctor, System-Info (Gibt Auskunft über Hardware-Defekte...)! Plus komfortable Diskverwaltung für bis zu 5.000 Disketten / CD's.



**742 Viruskiller Pack perfect** Verschiedene neue Virus-Programme vernichten garantiert alle Viren, die es zur Zeit gibt. Mit Akut-Killern und integrierbaren Virenkillern, die im Hintergrund ständig den PC überwachen. Jetzt zuschlagen und nie mehr Ärger mit Viren haben!



**743 Heimdruckerei / Grafik-Studio** Entwerfen und bearbeiten Sie professionell Bilder & Grafiken mit einem Top Malprogramm (Foto) und entwerfen Sie Drucksachen mit einem super Layoutprogramm. Incl. dem neuen Top-Programm Visitenkarten Pro!!!



**744 PC-Profi-Büro** Die komplette Büroausstattung mit leicht zu bedienender Textverarbeitung, eine Adressverwaltung, ein Kartekasten zur Verwaltung von Adressen, CD's, Sammlungen... und Firma Plus für sämtliche Büroarbeiten.

Jedes Paket  
nur 19,- DM



Mallander Computer GmbH  
Bärendorfstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Fax: 02871 / 18 66 26

Einmalige PC-Software wartet auf Sie. Sämtliche Programme sind auf allen PC's ab 386er unter Windows bzw. MS-DOS voll lauffähig. Die Lieferung erfolgt auf Disketten! Bestellen Sie einfach formlos schriftlich per Brief / Fax oder telefonisch. Lieferzeit: ca. 3 Tage. Versandkosten: Bar / Scheck: 6,- DM - Nachnahme: 10,- DM

**Mindestbestellwert: 10,- DM**

### Whoow ... Jedes Spiel nur 5,- DM

- 700 Tony im Kellog's Land** Der absolute Jump'n Run-Renner. 21 Levels, 1000 Animationsphasen, exzellente Grafik, irrer Sound!
- 701 Killer Mumien** Finden Sie die Kilierrummen im Innern einer sehr verzwickten Pyramide. Ein angsterregendes Spiel.
- 702 Star Trek** Die U.S.S. Enterprise auf Ihrer neuen Mission im Kampf gegen die Klingonen. Jauch ... BEAM ME UP ... Scotty ...
- 703 Lamers** Total verrückte Umkehrung von Lemmings. Versuchen Sie, das möglichst viele Lemmings NICHT ihr Ziel erreichen.
- 704 Super Tennis** Dieses tolle neue Tennisspiel bietet 1-2 Mitspielern bei sagenhafter Grafik stundenlangen tollen Spielspaß.
- 705 Ninja Fighter '97** Schlagen Sie sich durch "Little China" nur mit einem Knüppel und einer Handkante bewaffnet.
- 706 Tank Wars** Versuchen Sie mit möglichst wenig Waffen möglichst viele Ziele zu erreichen. Sie müssen Ihre Waffen einkaufen...
- 707 Super Breakout** Mit realistischer Sounduntertermalung, schnelle Bedienung und Top VGA-Grafik. Ein HIT, den jeder haben muß!
- 708 BackGamon** Eine hervorragende Umsetzung für den PC. Hochwertige Grafik und tolle Menusteuerung.
- 709 Billard Star '97** Eine Billard-Simulation, die es in sich hat. Schnelle realistische Bahnberechnungen lassen schnell Freude aufkommen.
- 710 Autorennen** Bis zu 3 Spieler treten auf bis zu 20 verschiedenen Pisten an. Mit Wasserchen, Öl und Sand auf der Straße.
- 711 Space Blaster** Das Top Weltraum Arcade Game in 256 Farben. Sensationelle Grafik und brennende Geschwindigkeit!
- 712 Galactic - The Battle for Saturn** Das absolute Baller-Game im Stil von Phönix in ganz neuer Aufmachung und bestechender Grafik.
- 713 Hugo's House of Horror** Erkunden Sie zusammen mit Hugo das gruselige Haus in einem toll gesteuerten Grafik Adventure.
- 714 Kung Fu Fighter** Ein Karate-Spiel, in dem es nicht nur auf's Draufhauen ankommt, sondern auch auf die richtige Technik im Kampf. Tolle Hintergrundbilder und packende Soundeffekte.

### Whoow ... Jedes Programm nur 5,- DM

- 715 April, April** Sie erhalten garantiert ungefähliche Programme, um Ihre Kollegen zum Wahnsinn zu treiben. Z.B. Befehl DIR gibt Meldung: Verzeichnis gelöscht...
- 716 Deutschlandatlas** Egal ob Orte, Flüsse, Berge, Seen... Das Programm zeigt alles. Mit Zoom, Gradnetz...
- 717 Haushaltsbuch** Die komplette Haushaltsplanung mit Finanzrücklagen & logischem Bildschirmaufbau.
- 718 Capt'n Cirk** Endlich kein kompliziertes DOS-Tippen mehr. Sämtliche DOS-Befehle mausgesteuert.
- 719 Windows Tools** Zahlreiche Hilfsprogramme, die aus Windows oder Windows 95 ein Schlaraffenland machen.
- 720 Lern Master** Egal ob Grundrechnen, Mathematik oder Vokabeln. Für Grundschule bis 13. Klasse !!
- 721 Astrologie Master** Horoskop-Berechnung, Astro-Uhr. Speichert grafische Horoskope als PCX-Bilder ab!
- 722 C 64-Emulator** 100% kompatibel. Eine reiche Auswahl an Programmen wird mitgeliefert.
- 723 Musik Composer Kit** Soundblaster-Kompatibel, bis 9 Stimmen, Notendarstellung bis zu 45.000 Noten und 128 Instrumente je Kanal.
- 724 500 Icons** Farbrige Icons für Windows lassen den Bildschirm ganz anders aussehen.
- 725 Straßenatlas** Berechnet die schnellste / kürzeste Straßenverbindung zweier Orte in Deutschland.
- 726 Tageshoroskop** Täglich neue und exakte Berechnung.

## Der PC-Einsteiger-Kurs



Ein sauber erklärter Schnupperkurs mit grafischer Oberfläche. Mit allen Informationen rund um den PC und Übungsaufgaben, um zu verstehen, wie der PC wirklich funktioniert.

2 HD-Disketten

Best.Nr. 745  
Nur 19,- DM

Oh je, was ist denn das da für ein komisches Teil mit Chip's und Drähten? Der PC-Einsteiger-Kurs wird es jedem Kind und jedem Erwachsenen spielend leicht erklären!

# MEDIUM

*Your way to flavor.*



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)